® 게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프

'94 11

「더 슈퍼패미컴」 「비프 메가드라이브」 기사특약

움직일 수 없는 국내 최고의 게임지

10월 5일 발행

특보

1. 국내 최초 「버철화이터2」 신정보 !
2. 국내판 「진·사쇼」가 「진·싸울아비 투혼」으로 나온다 !

집중공략

「라이브 어 라이브」 당당 24P 공략

「사무라이 스피리츠」 「랑그리사 2」

특별부록

1. 드래곤볼 Z 초무투전 3 공략본 전원 증정
2. 별책부록/IBM PC게임 유저를 위한 「게임파워」
3. 책속의 책/아케이드 게임 완전소개서+인기만화
4. 완전공략집/호혈사일족 2, 링 오브 디스트럭션, 킹 오브 화이터즈 '94, 건버드, 1942, 이스 II 스페셜, 잉카제국 II, 타이전투기, 요괴군단, 아라비안 나이트 2부, 승리의 V

페이지 대폭 증면

긴급속보

챔프창간 2주년 기념 새턴타기 선물 대잔치

9 771227 717002 03

ISSN 1227-7177

네오지오 게임기 8만 7천원 할인권 첨부

Taff SYSTEM

戰

실감체험 !!! 승리쾌감 100%

- 지금 K-1탱크로 걸프전을 평정한다. -

국내 최초의 전쟁 시뮬레이션 게임

적탱크 및 K-1탱크의 모든 기능 및 성능을 그대로 게임에 삽입하였고, 다양한 미션과 통쾌한 탱크의 화력으로 지상전투의 모든것을 체험 할 수 있습니다.

3차원 좌표계를 이용한 입체적 프로그래밍

3차원 입체 스크롤 방식으로 게임의 사실감을 주었고, 많은 이미지 데이타를 빠르게 처리하여 전투의 박진감을 느낄 수 있습니다.

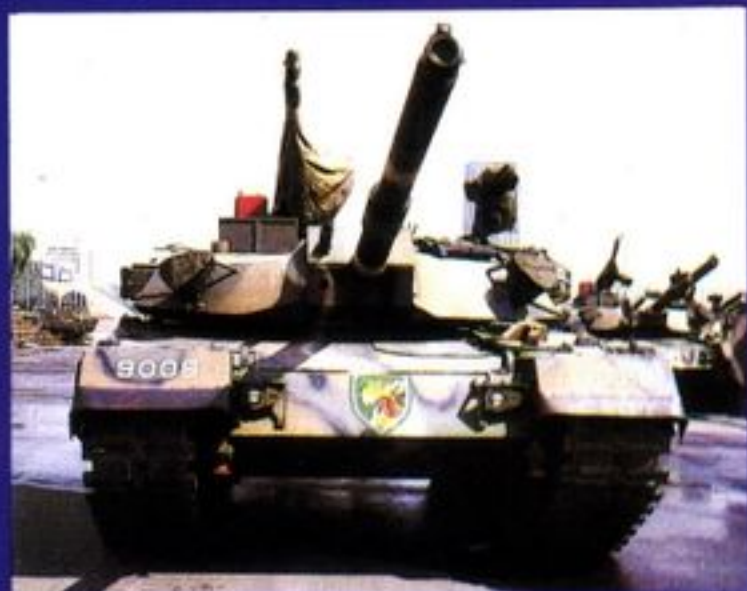
10월중 전격판매

현장감있는 그래픽과 사운드

사실적이며 깔끔한 그래픽과 부드러운 애니메이션처리와 박력있는 사운드 및 효과음으로 현장감을 느낄 수 있습니다.

한 국 의 M B T

K-1탱크

(일명 : 88전차)

일격필살의 최정예 K-1탱크

K-1탱크는 우리나라에서 생산하는 주력전차로써 세계적으로도 그 성능과 우수성을 인정받고 있는 최신예 전차이다.
북한 및 소련제 무기를 보유하고 있는 이라크의 기갑부대와 우리의 K-1탱크가 사막에서 호쾌한 지상전을 벌인다.
당신은 6명의 전차장으로 20가지 이상의 임무를 완수해야만 이번 전쟁을 승리로 이끌 수 있다.
레벨이 높아질수록 K-1탱크의 화력을 증가 시킬 수 있고, 지원부대(탱크,야포,미사일,헬기)의 지원을 받으며 싸울 수 있다.
당신은 K-1탱크로 지상전투의 모든것을 만끽할 수 있다.

운영환경

기종 : IBM PC 386SX이상 호환기종
조작 : 키보드
음향 : 사운드 블래스터 100% 호환카드
용량 : 5.25 2HD 2장
장르 : 시뮬레이션
메모리 : 600K 기본 메모리,
1MB Extended 메모리
그래픽 : VGA 256 칼라
예상소비자가격 : 25,000원

본 사: 서울시 강남구 논현동
62-8 청운빌딩 4층
TEL :(02) 548 - 4663

고객 상담실 : 518 - 1369

끝이 없었다. 그러나,

자는 누구?

"드래곤볼 Z 초유의 한글화"

GON Z 3 闘伝

막강한 초전사들의 목숨건 혈투가 시작된다

"좋아, 이번엔 '베지터' 너를 없애 버리겠다!"

격투의 세계에는 최후의 승자는 오직 하나밖에 없다.
오공의 숙명적인 라이벌 베지터. 초전사들을 공포의 도가니에
몰아넣을 18호, 의혹투성이 불청객 트랭크스, 베일에 쌓인 마전사
마인부우… 기상천외한 격투기술을 지닌 8명 전사들의 파워업!
'초무투전 3'의 진정한 승자는 과연 누가 될것인가?

'초무투전 3'를 구입하시는 모든 고객에게는
막강한 캐릭터가 그려진 대형포스터를 드립니다.

SAMSUNG
삼성전자

삼성게임프라자란?
게임, 게임의 모든것 (삼성, 현대, PC게임, CD타이틀, 기타모든것)을
전문적으로 판매하는 게임전문 소매점입니다.

삼성게임프라자가, 확실히——

다른 세가지!

'삼성게임 프라자'는 혁신적인 유통과정을 통해, 보다 신속하고
다양한 제품공급으로 '게임매니아' 여러분을 만족시켜 드립니다.

1 낮은가격, 보다빠른 신제품 공급

· 유통과정을 과감히 개선, 본점과 소매점이 직접연결되어
가격은 낮아지고, 신제품 공급은 빨라졌습니다.

2 게임의 모든것이 있습니다.

· 삼성, 현대는 물론, PC게임, CD타이틀등 모든게임기와
게임 소프트웨어가 풍부히 마련되어 선택의 폭이 무궁무진 합니다.
· 광범위한 체인점이 확보되어 전국 어디에서나 쉽게 만나실수 있습니다.

3 탁월한 고객 서어비스가 있습니다.

· 최고의 만족을 드리는 회원제운영을 실시하고 있습니다.
· 회원을 위한 기획행사를 정기적으로 실시하고 있습니다.
· 회원을 위한 사은행사를 실시하고 있습니다.
· 회원 특별할인제도를 운영합니다.
· 교환시에 특별혜택을 부여합니다.

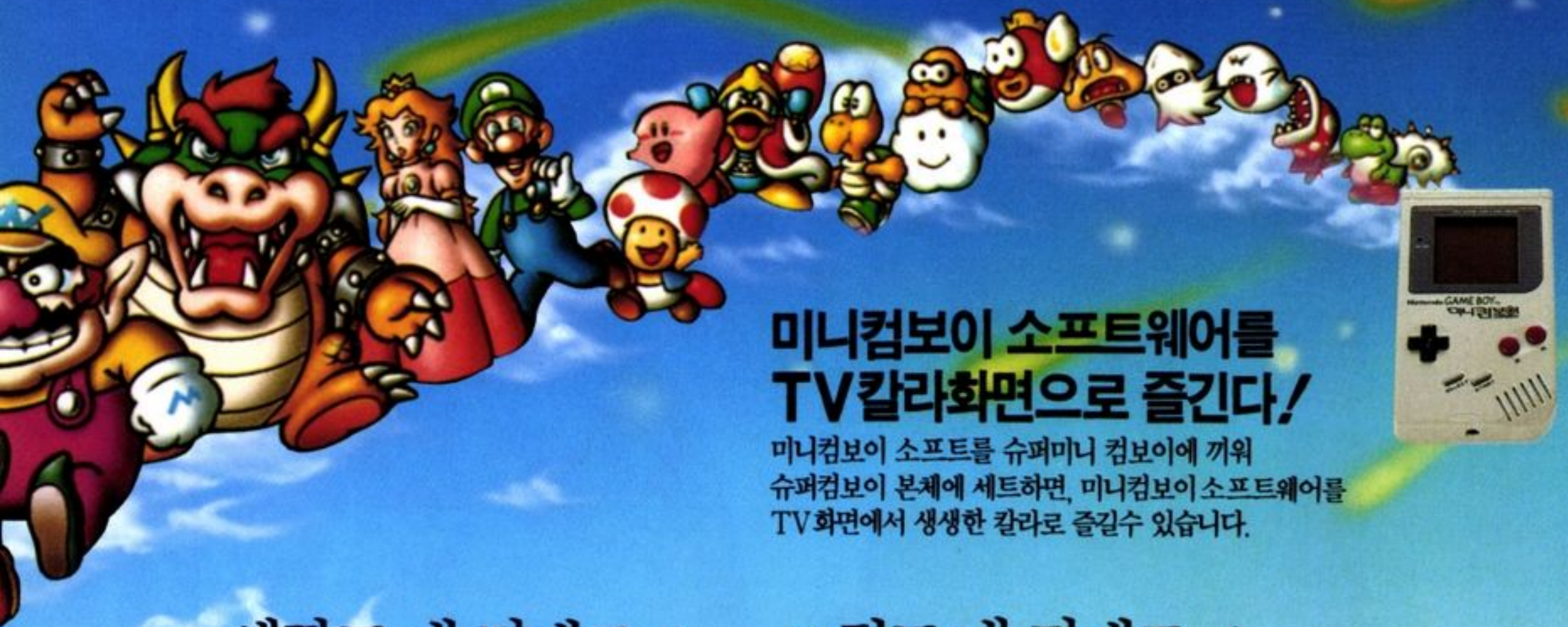
전국 삼성게임 프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접연결되어 본사의 상품정보, 운영방법 등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프랜차이즈 전문점입니다.

(주)하이콤 삼성게임프라자

주소:서울시 용산구 한남동 665-4사업부 TEL:795-5765

야! 신난다!
게임화면을 내 맘대로 바꾸면서 즐긴다!
현대 슈퍼미니 컴보이 탄생!
이제, 현대 슈퍼 미니 컴보이만 있으면
미니컴보이용 소프트를 TV로 즐길 수 있다.
장치는 아주 간단, 그러나 재미는 초특급 슈퍼.
현대 슈퍼 미니 컴보이 더욱 신나는 게임을 위해
뉴소프트웨어도 동시발매합니다.
현대 슈퍼
미니 컴보이
COMBOY
슈퍼미니컴보이
SUPER NINTENDO
SELECT START

HYUNDAI

미니컴보이 소프트웨어를 TV칼라화면으로 즐긴다!

미니컴보이 소프트를 슈퍼미니 컴보이에 끼워
슈퍼컴보이 본체에 세트하면, 미니컴보이 소프트웨어를
TV화면에서 생생한 칼라로 즐길수 있습니다.

색깔도 내 맘대로! 그림도 내 맘대로!
이제는 낙서까지 하면서 즐긴다!

칼라 패 턴 아이콘

미녀 폴린에게 어떤 색깔의 옷을 입힐까?
마리오가 좋아하는 색깔을 입혀야지!
32 종류 색깔유형 중 원하는 것을 선택하여
바꿀 수 있다.

픽처프레임 아이콘

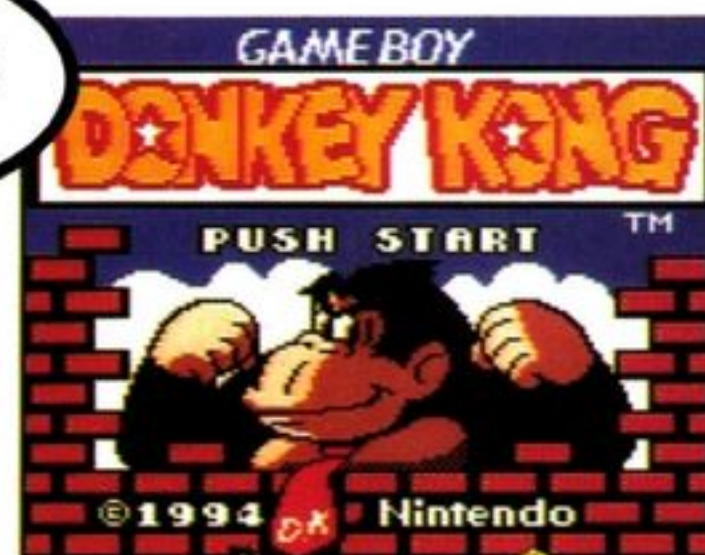
아휴! 더워
시원한 야외 속에서 게임을 즐겨야지!
게임은 물론 주위화면까지 즐길 수 있어
재미가 2배로 커졌다.

마이 칼 라 아이콘

이번에는 내가 좋아하는
빨간색으로 게임을 즐겨야지!
하고 싶은 게임에 따라 52색의 색깔 중 원하는
4색을 사용하여 알맞은 색깔을 만든다.

낙 서 아이콘

자! 이제 조금 쉬면서 낙서를 하자!
그림을 그릴까? 글씨를 쓸까?
게임화면이나 게임 화면주위에 12색의
색도구로 낙서를 할 수 있다.

새로나온
재미있는 소프트웨어
미니 컴보이 동키콩

현대전자

■서울시 종로구 적선동 66(현대전자빌딩 12층)
●게임기영업부 : 전화 398-4397~8

왕국 703-6315~7 ●고봉산업 706-8602 ●게임토피아(제주)(064)52-2522 ■**현대컴보이 써비스직영센터** :●강남센터 528-9296~8 ●용산센터 701-8791~3

인/기/예/감

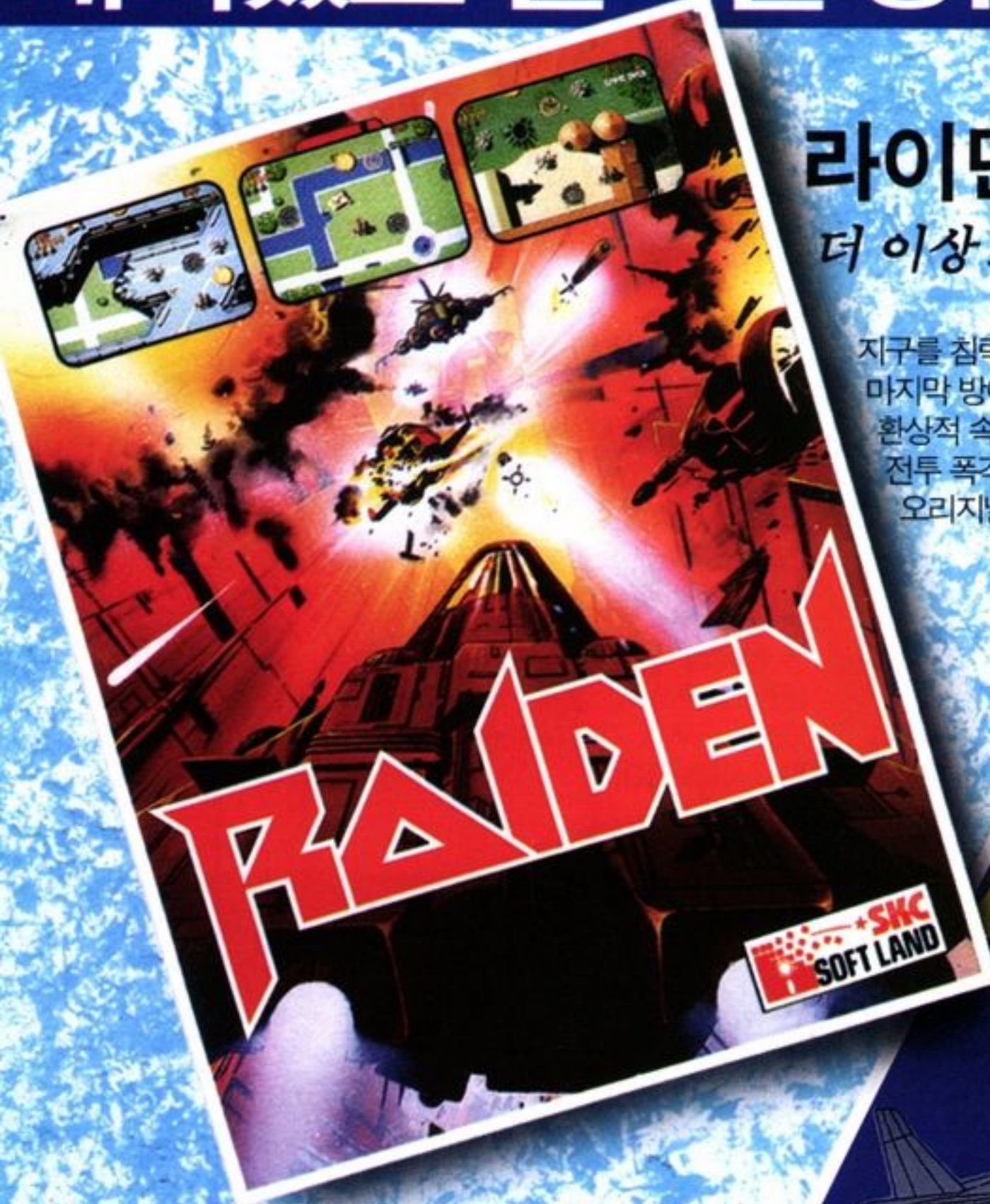
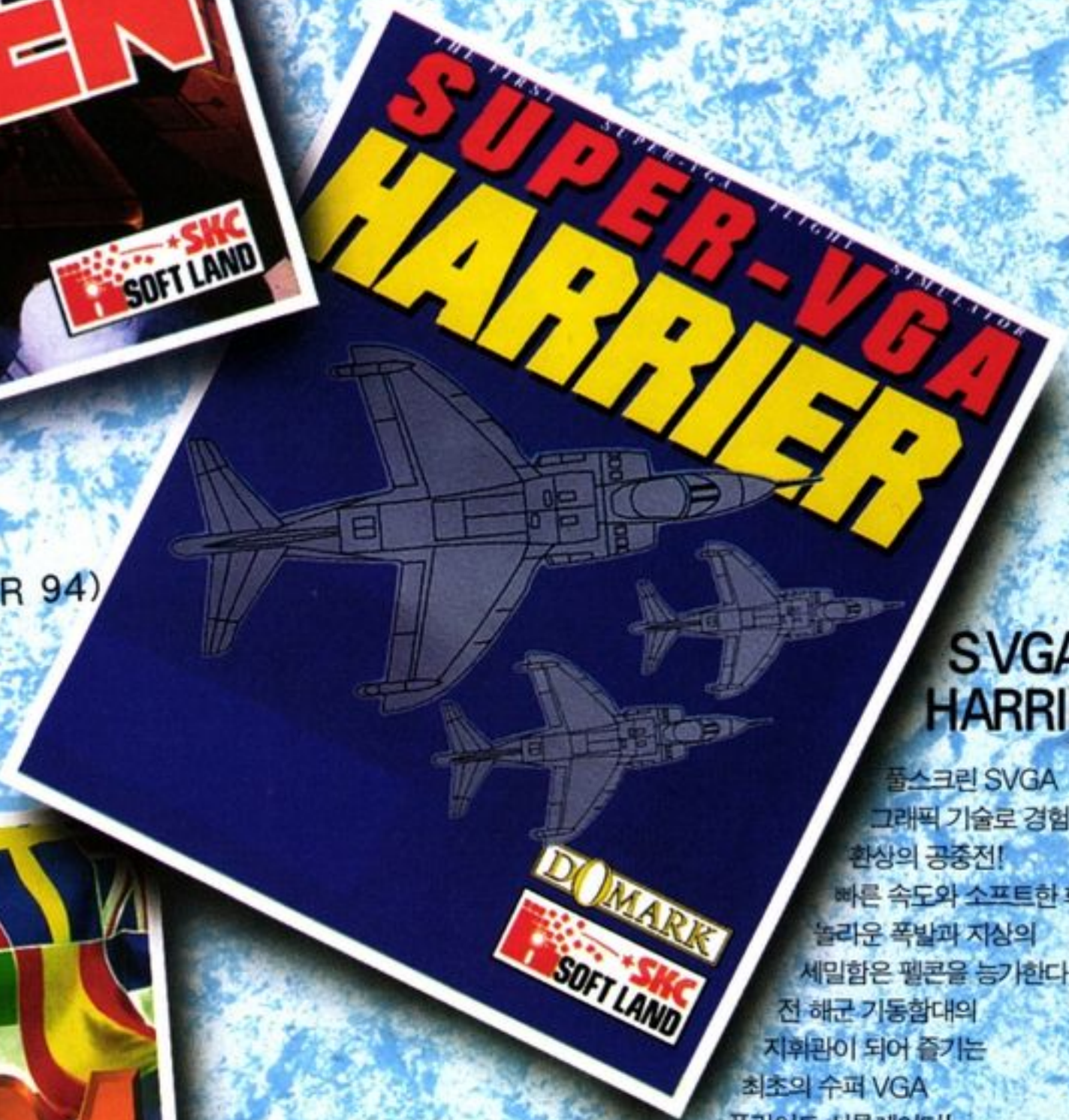
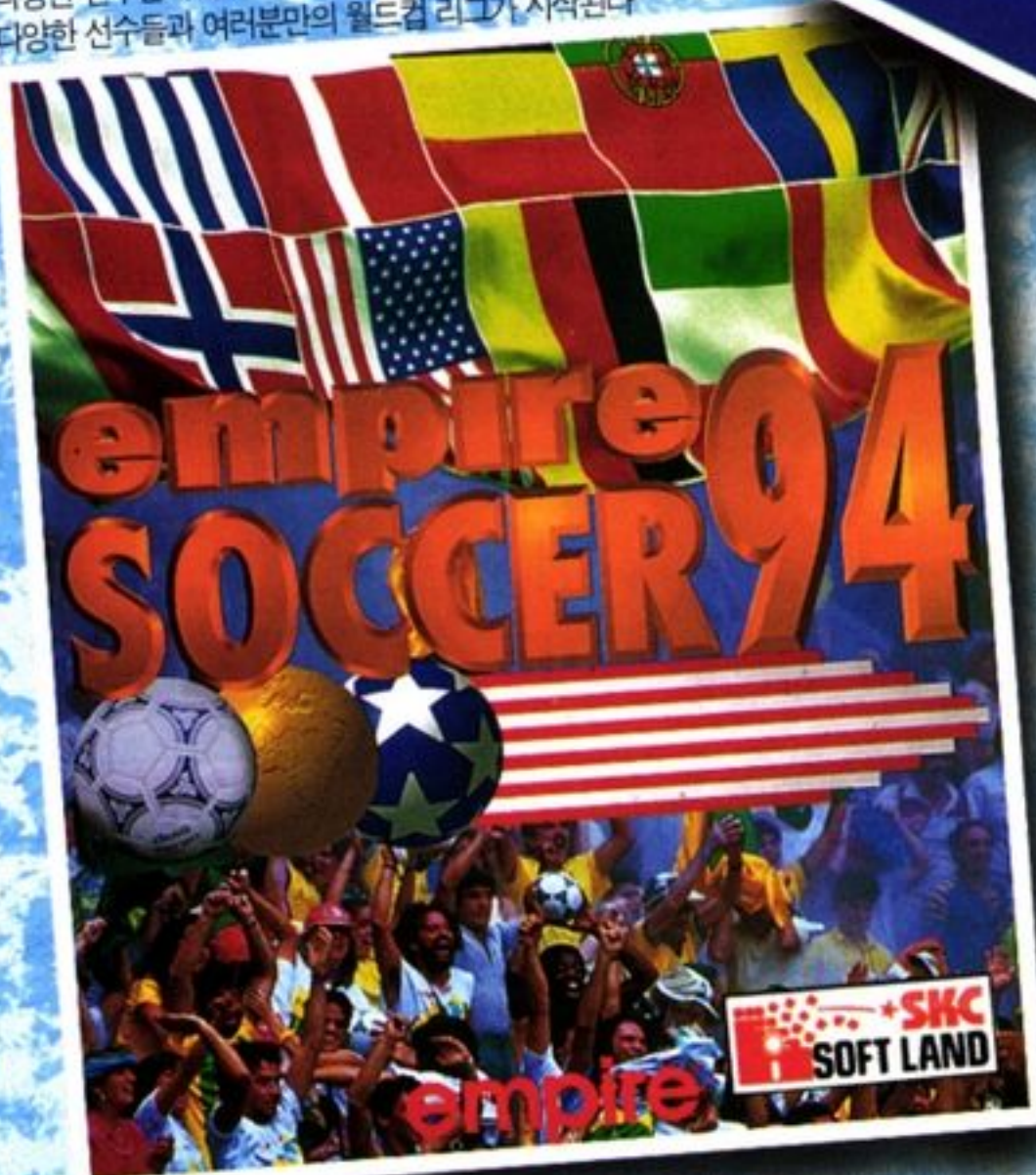
미국과 일본이 기술력을 결합하여 탄생시킨 최고의 걸작, 10월 18일 전세계 동시 발매 !

* 하늘을 날아다닌다 ! 주먹으로 벽을 쳐부순다 ! 화려하게 등장한 새영웅 너클스 !
* 더욱 빨라진 소닉의 초음속 달리기 ! 슈퍼소닉으로 변신하여 우주를 누빈다 !
* 소닉 시리즈 사상 최대 용량의 18메가.

게임 사상 최초의 '도킹 시스템' 채용 !

「소닉과 너클스」만 끼워도 게임이 됩니다.
「소닉과 너클스」에 「소닉 3」를 끼우면 「소닉 3+너클스」게임이 됩니다.
「소닉과 너클스」에 「소닉 2」를 끼우면 「소닉 2+너클스」게임이 됩니다.
—소닉과 너클스를 해 보시고나면, 삼성 16비트 게임기를 가지고 있다는 사실에 자부심을 느끼게 될 것입니다

NUCKLES™

재미있고 신나는 SKC소프트게임
SKC SOFT LAND
난세복마록
난세 복마록
"신과 악마를 초월한다!"
인간계를 지배하려는
신족과 마족의 끊임없는 싸움!
인간 생존을 위협하는
마족의 통치에서
벗어날 수 있는
운명적 결투가 다가온다!
인간 미래의 운명은
이제 당신의 손에 달려있다!
SIMULATION
1944
ACROSS THE RHINE™
ARMORED COMBAT
1944 ACROSSTHERHINE
"지금, 2차세계대전의 역사가 바뀐다!"
텍스처 맵핑(TEXTURE MAPPING)
기법을 이용한 사실적 전투상황과
완벽한 3차원 그래픽으로
기갑부대들의 활약상을 재현한
본격 탱크 시뮬레이션 게임!
2차대전 기갑부대의
유능한 지휘자가 되어
세계 역사를 바꿔보자!
SKC소프트랜드슬로건 수상
1등:수상자없음
2등:김동춘,윤희범,김신영
3등:윤현석,박성현,서동원,오재일
이현원,한광선,정의년,임영민,
박주훈,이충섭.
행운상:개별통보
■ SKC 소프트랜드 전국대리점
■ 서울/소프트타운:(02)595-7750, 게임궁전:718-4400, 멀티테크:703-4658, 게임랜드:712-3682, 진전산:237-5508, 소프트라인:706-2220, 대한컴퓨터:5
4483, 소프트밸리:703-9691, 기흥전산: 530-5444, 비엔티:703-4240, 삼일전자:715-3131 영컴플라자:442-7240, 명문소프트:267-2269, 마이컴프라자:701-09
704-5363, 아이콤:417-2375, 태경테크:711-5661 ■인천/ 선인컴퓨터:(032)882-2404 ■춘천/ 새한사무기:(0361)55-1515 ■대전/ 소프트마당:(042)221-0286

재미있고 신나는 SKC소프트게임
라이덴 (RAIDEN)
더 이상 스릴 넘치는 전투비행은 없다!
지구를 침략한 외계인을 상대할 수 있는
마지막 방어무기,선더 가드(Thunder God)!
환상적 속도감,놀라운 사운드,치열한 공중전,
전투 폭격기의 진수를 경험할 수 있는
오리지날 아케이드 게임의 결정판!
RAIDEN
SKC SOFT LAND
SUPER-VGA HARRIER
DOMARK
SKC SOFT LAND
S VGA-HARRIER
풀스크린 SVGA
그래픽 기술로 경험하는
환상의 공중전!
빠른 속도와 소프트한 화면,
놀라운 폭발과 지상의
세밀함은 펠콘을 능가한다.
전 해군 기동함대의
지휘관이 되어 즐기는
최초의 수퍼 VGA
플라이트 시뮬레이터!
리얼사커 94 (EMPIRE SOCCER 94)
박진감 넘치는 격렬함이 있다.
이것이 바로 월드컵의 진수!
빠르고 환상적인 월드컵 경기를 즐길 수 있는축구 스포츠게임!
다양한 선수관리에서 완벽한 볼 컨트롤까지,이제 32개국의
다양한 선수들과 여러분만의 월드컵 리그가 시작된다
empire SOCCER 94
SKC SOFT LAND
empire
심시티2000
SIM CITY2000
영문판 정품
구입자를 위한
한글판업그레이드
실시예정!
소비자상담은 클로바전화(수신자부담)080-023-6161을 이용해주세요.
주/ 소프트랜드:(062)228-2310 ■포항/ 아이맥스시스템:(0562)75-8018 ■부산/ OK컴퓨터:(051)255-7257,우정컴퓨터:(051)803-5386
산/ 문화컴퓨터랜드:(0522)46-3920 ■마산/ 한길컴퓨터:(0551)43-4308, 데이타라인:(0551)45-3228 ■구미/ 금오컴퓨터:(0546)52-6866 ■전주/
컴퓨터백화점:(0652)88-7100, 대성정보시스템:(0652)231-0775 ■대구/ 매일소프트랜드:(053)422-3392, 게임랜드:(053)421-5234 ■제주/
트빌리지:(064)55-2480 SKC플라자 강남지점:540-7240, 용산지점:713-6652, 대학로지점:747-7133, 신촌지점:323-7133, 부산지점:(051)818-0103

'94년은 네오지오의 해

게임기는 역시 네오지오가 최고입니다.

SNK의 호화 스타 총집결 ! !

SNK 호화 스타들이 펼치는 새로운 태그매치, 드디어 발진.
충격적인 격투 시스템 TB. S가 당신의 피를 끓는다 ! !

과연 최후의 승리국은 어디일까?!

* 8개국 24명 총출동
* 한국의 김갑환을 비롯해 2명 추가 등장
* SNK의 격투 스타들로 짜여진 캐릭터
* NEOGEO용

2인 플레이어 대전 !
도중참가 OK !

네오지오가 다양한 소프트웨어를 갖추고 저렴하게 판매되고 있습니다.

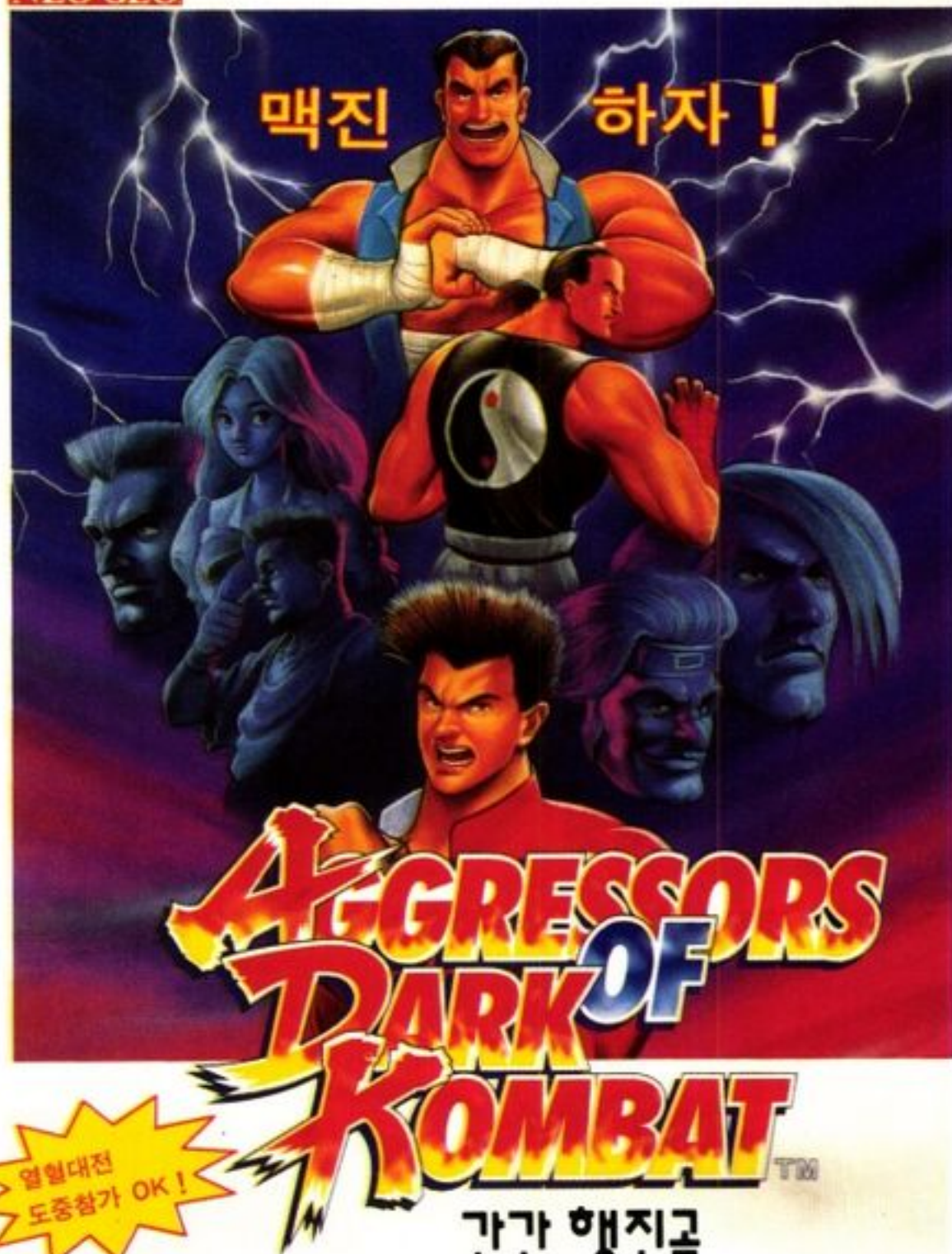
게임사상 최초로 펼쳐지는 리얼 3D 대전 폭발!!

*** 열혈 시스템 발진**

활화산처럼 끓어오르는 뜨거운 피가 화이터의 격전을 장식해준다.
수단은 불문. 끊임없이 공격하는 것이 최고의 수단이다.

*** 한국의 '이'를 비롯 6인 캐릭터 등장**

태권도를 구사하는 한국의 캐릭터 '이'를 비롯해 각국의 국기(國技)를 거침없이 구사. 각기 다른 열혈기를 가지고 살아남기 작전에 돌입하기 시작하였다.

SNK
ADK

©SNK ADK 1994 MADE IN JAPAN

● ADK/SNK ● 네오지오 ● 열혈대전 도중참가 가능

(주) 네오지오 회원모집

특별기획

제1회 네오지오 가족을 찾습니다.

네오지오 전문업체 (주)빅에이에서는 네오지오의 미래를 짊어질 회원을 찾습니다. (주)빅에이에서는 그동안 올바른 게임문화의 정착과 건전한 놀이문화 육성을 위해 노력해왔으며 계속해서 증가하는 네오지오 유저들을 향한 보답의 일원으로 제1회 네오지오 회원을 찾게 되었습니다. 네오지오 회원의 혜택과 우선권, 이제 여러분의 선택에 달렸습니다. 방법은 본사에 30,000원을 입금시키면 자동적으로 네오지오 회원이 되며 본사에서 주최하는 일체의 이벤트에 참가 우선권 부여 및 동시에 기념품을 우편으로 우송하여 드립니다.

※ 기존의 게임 매장에서 실시해온 회원제와는 그 성격을 달리하며 회원가족 관리 또한 파격적인 순수 '네오지오 가족'을 모집하는 것입니다. (단, 회원 자격은 1년간 유효합니다)

여러분에게 다시 올 수 없는 절호의 찬스
아래에 있는 응모권 보내신 분들 중 선착순 100명에게는 네오지오 게임기 및 신종팩을 특별 할인해 드립니다.

선착순 100명
네오지오 게임기 : ~~280,000원~~ → 193,000원

선착순 100명
KING OF '94 : ~~270,000원~~ → 190,000원

선착순 100명
AERO-Z : ~~240,000원~~ → 150,000원

선착순 100명
통쾌간간행진곡 : ~~255,000원~~ → 160,00원

- 슈팅게임사상 102메가의 신기원이룩!
- 8명의 캐릭터가 펼쳐보이는 화려한 비밀무기 연출.
- 1편의 성원에 힘입어 더욱 파워업된 스테이지의 박진감 넘치는 구성

주소 : 서울 중구 신당1동 300—6 한영B/D 1층
TEL : 238—7941~3 FAX : 238—7940

☆ 회원입회금 납부 은행구좌번호 ☆
예금주 (주)빅에이
- 국민은행 347—25—0001—118
- 한일은행 089—103721—13—501
- 우 체 국 012013—0068348—11

절취선
응모권

1994년 10월 10일 천

天 천 下 하

사용기종 : 386급 이상
H D D : 15MB이상
R A M : 2MB이상
D O S : V5.0이상
사 운 드 : 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립 미디, PC스피커 지원

축 천하무적 탄생

천하무적

천하무적 발매기념
5,000명에 한하여
모니터형 디스켈 보관함
"뉴-파트너"를 증정합니다.

모년 모월 모일 현자는
약육강식만이 판치는 이 암
각국의 초일류 고수들이 모
탄생시켜 지구를 평정하고
만들것이라는 것을……

총판매원 한국게임만을 고집하는 전문유통사

☎3442－6127～8

천하무적 악세서리 판매

－대형 브로마이드(4장/1SET) : ₩20,000
－캐릭터 그림 엽서(10장/1SET) : ₩2,500
－천하무적 디스켈 보관함 : ₩12,000

SOF★TRY

의 제1인자 탄생!

무 적

화려한 그래픽
가공할 필살기
숨가뿐 공수전환
지금 느껴보십시오.

였다.
지구를 구하기 위해
하제일 고수－천하무적을
평화가 있는 지구를

)소프트라이는 한국게임 발전을 위한
임스쿨을 운영, 개발자를 양성하여
내 게임발전에 일익을 담당하고 있습
다.

서울시 강남구 논현동 49－16
대표전화 : 515－1053

하나게임
HANA GAME PLAZA
게임기 전문 도·소매점
TEL : (02) 714-4558, 706-4551

주소:서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동101호

용산전자상가 최고의 위치에서 성의껏 여러분을 모시겠습니다

호혈사일족2

豪血寺一族2

전국 도·소매점 체인점모집

1. 최신종을 최저가로
2. 영업 활성화를 위하여 최선을 다하겠습니다.

통신판매 전문점

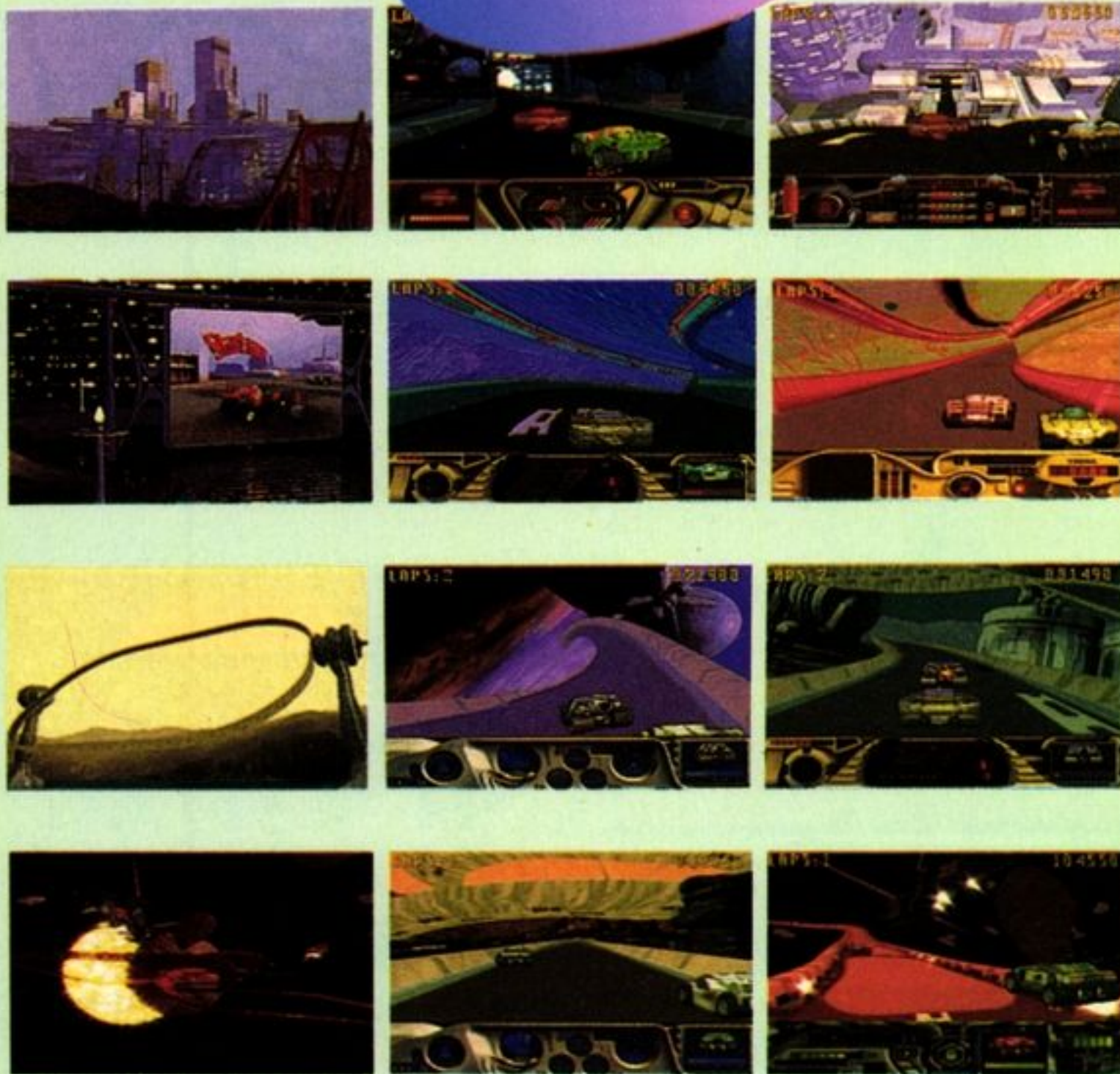
1. 최신종을 완전구비 (P. C게임 및 부자재 포함)
2. 최단 시간내 전국 어느곳이나
3. 철저한 회원관리

중고 게임기 및 팩

1. 최고가로 사고 최저가로 팝니다.

통신판매전문 예금주 : 이지호

농 협 : 011-01-406562
국민은행 : 015-21-0730-639
외환은행 : 209-22-01060-0
조흥은행 : 952-04-019709

CDEF타이틀 천국

IBM용 CD-롬

3차원 그래픽과 함께 미래에서 자동차 경주를 !

퀀덤 게이트

QUANTUM GATE

THE SAGA BEGINS...

30명의 배우들과 인터랙티브 비디오를 !
액션 전투게임의 진수

협력점 모집

- ■ IBM용 CD-ROM 타이틀 전문 직수입공급
- ■ IBM용 조이스틱 · 패드 직수입공급
- ■ 최상의 품질 · 가격만족 · 정확한 납기보증
- ■ 400여종 타이틀 보유 : 교육, 참고, 그래픽, 클립아트, 비지니스, 여행, 문학, 음악, 프로그래밍, 세어웨어, 게임, 오락, 비디오 CD 등

이미무역 AMI TRADING CO. 서울 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL : (02)716-7021 FAX : 704-0327

새로운 게임의 세

한글판

마린시티 2001

인간의 상상력을 뛰어넘은
가공한 미래 가상의 해저도시!

스워드

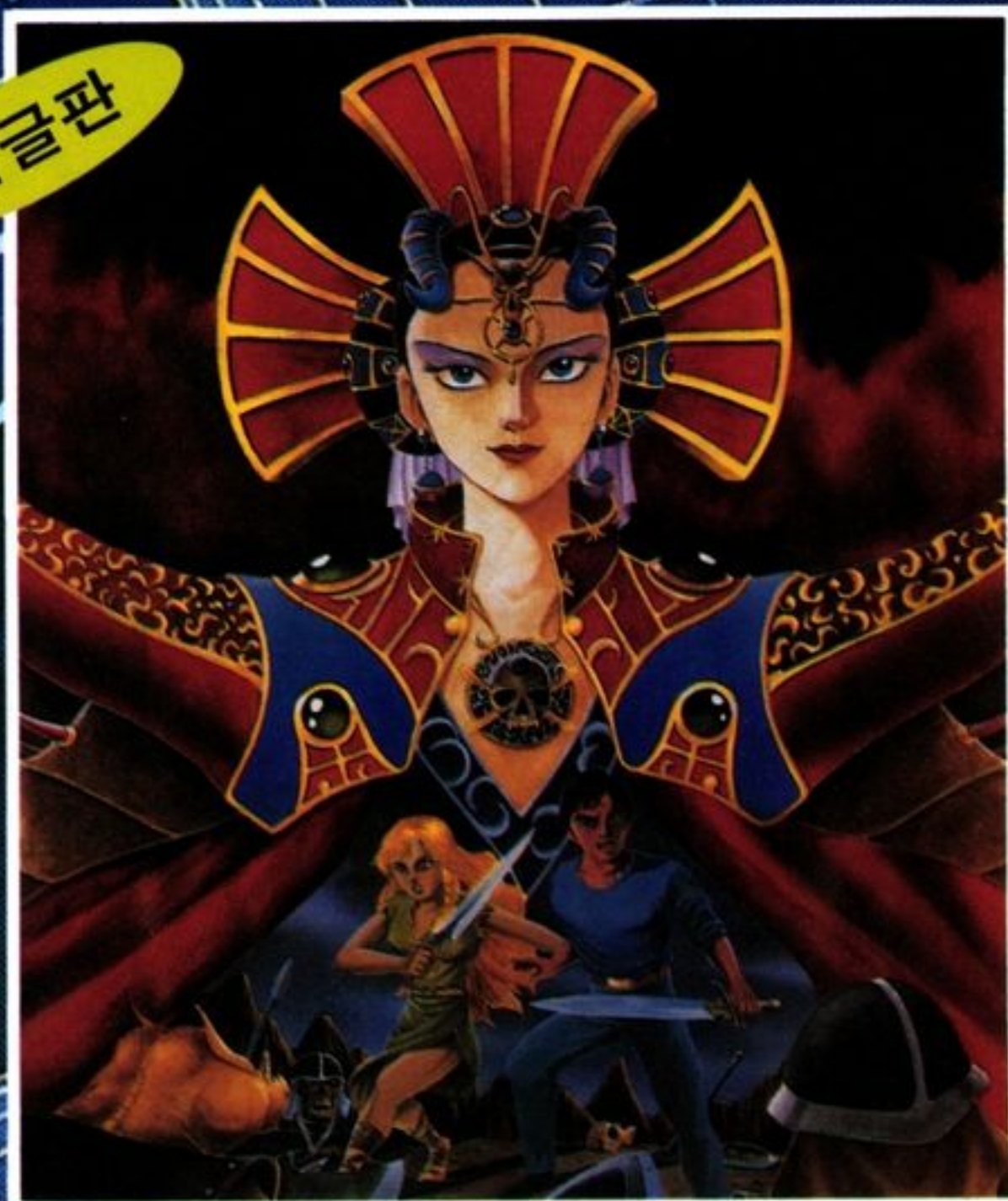
스워드

왕국의 운명은 나에게 맡겨라
황제 친위 대장 스타리의 용맹한 활약
소비자가격: 29,000원

(주)SBK, 게임박스 전문 대리점 大 모집

계가 다가옵니다.

주식회사 SBK

한글판

천녀유혼

전설이 살아난다!
더욱 신비한 환상을 몰고…

한글판

택시드라이버

"누구도 우리를 갈라놓지는 못한다
그녀를 납치하던지 아니면 돈을 벌던지….

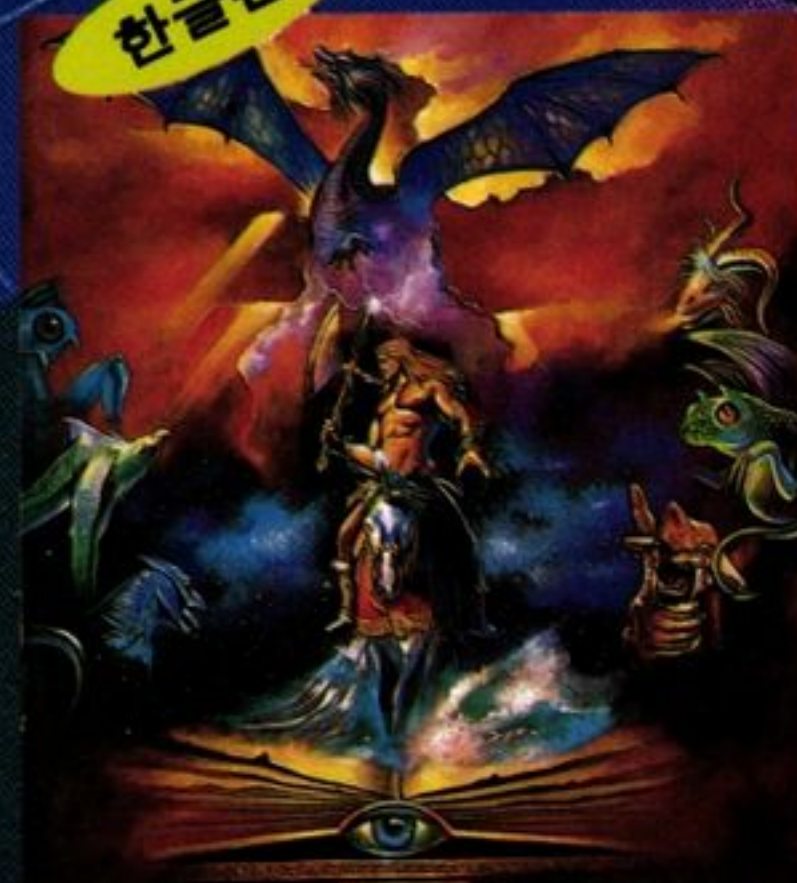
소비자가격: 33,000원

한글판

히든카드

카드게임의 진정한 승자!
더 이상의 카드게임은 나올 수 없다.

소비자가격: 33,000원

한글판

코난

검(칼)은 하늘을 찌르고
분노는 천지를 진동한다.

소비자가격: 29,000원

■ 모집자격

- 게임에 관심이 있거나 흥미가 있으신 분
- 5평 이상의 매장을 소유하신 분
- 기존 게임 취급업체 우대

■ 대리점 특전

- 대리점 개설시 간판지원
- 지역별 대리점 판권 보호
- 각종 O.A S/W 최고가격으로 공급

주식회사 SBK

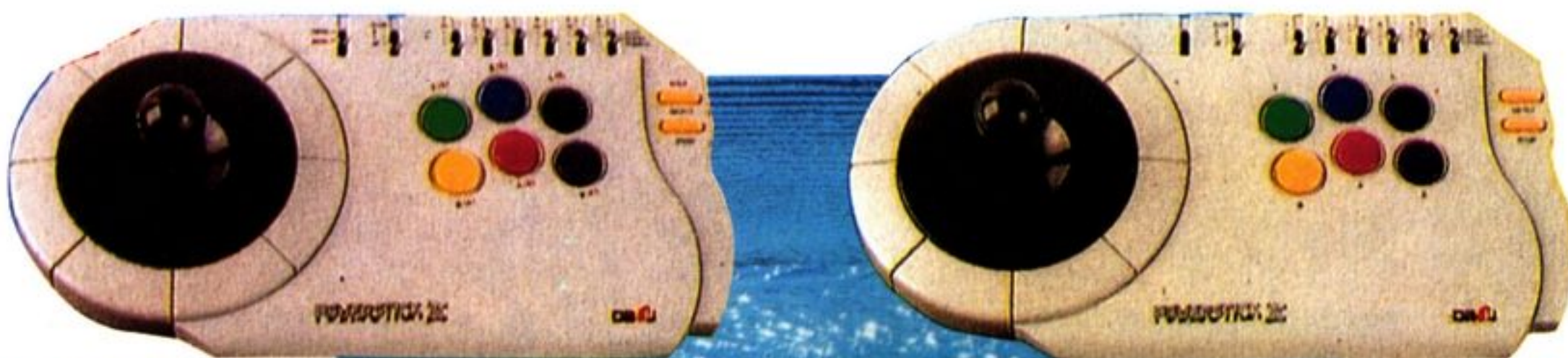
TEL:(02)716-5511 FAX:(02)716-5553

패밀리용

- 장군의 아들
- 둘리 부라보
- 메탈포스
- 코코 어드벤처

겜보이용

- 장군의 아들
- 토토월드
- 둘리 부라보
- 슈퍼 월드컵축구
- 수호전사

- 선명한 화면 깨끗한 음질
- 화려한 디자인 다양한 색상
- 완벽한 품질검증,(EMI 검증) 철저한 A/S
- 합리적인 가격과 견고한 내구성
- 2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

별매중: 패밀리용 패드,싱글 컴버트(수퍼 패미콤), 패밀리용 스틱류

※ 전국의 게임매장 및 주요 백화점에서 판매중

(주)다우정보시스템

TEL : (032)611—9625~8

소비자 상담실 : 3450—4837

■ 서울(02) : 으뜸본점 : 703—1564, 게임랜드 : 712—3682
모닝게임 : 701—6066, 게임파워 : 706—9002
삼일전자 : 715—3131, 멀티테크 : 703—4658
영일전자 : 713—0140

■ 부산(051) : 태원상사 : 805—8968

■ 광주(062) : 마이컴프라자 : 522—9938, 광주컴 : 226—7948

■ 청주(0431) : 청주으뜸 : 68—8070,

■ 대전(042) : 대전태원 : 252—1309,

■ 대구(053) : 대구꾸러기 : 421—5243

독자 여러분과 함께 하는 챔프 창간 2주년

11월 5일자 12월호 창간 2주년 특대호 발행

창간 2주년 특대호 발행

스페셜 부록

아직은 비밀입니다. 그러나 챔프는 언제나 확실한 부록만 드립니다. 12월호는 물론 94년 1월호 부록도 기대하십시오.

「새턴」타기 2차 퀴즈 코너

차세대 게임기 중 가장 주목받는 기종인 「세가 새턴」.
1차 퀴즈 코너에 3천명이 넘는 독자가 참여, 그 인기의 여세가 얼마나 높은지 확인되었습니다.

독자의 성원에 보답하기 위한 또 한번의 기회.

이번 당첨자는 바로 당신!

＊ 참조 : 게임챔프 12월호

12월호 애독자엽서 무작위 추첨 푸짐한 선물

12월호 애독자엽서를 보내주신분 중 무작위로 50명을 추첨, 각종 선물을 드립니다

상품 : 슈퍼컴보이 3명
수퍼 알라딘 보이 3명,
게임팩 10명
네오지오용 게임팩 1명
조이스틱, 조이패드, 캐릭터 티셔츠 등

네모네모그램 풀기 경진대회

12월호에 게재되는 특집!
네모네모 그램을 풀어 정답을 보내주신 분 중 선착순 1명을 뽑아 무선 호출기를 드리겠습니다.

그 외 10명에게는 IBM-PC 게임 디스켓을 무료로 증정합니다.

＊ 참조 : 게임챔프 12월호 참조

명인 알아맞추기

옆 사진은 게임챔프 명인들 실물 사진입니다. 자, 여기서 이혼다 선생님은 몇번일까요?

그럼 송백정 아저씨는 몇번?

각 번호에 자신이 생각하는 명인 이름을 적어 게임챔프로 보내주세요.

⑦⑧⑨번 명인의 사진은 12월호에 게재됩니다.

＊ 참조 : 게임챔프 12월호
푸짐한 선물이 기다립니다.

예쁜 축하엽서를 받습니다.

여러분의 성원 속에서 챔프가 국내 최고의 게임 전문지가 되었습니다. 이제는 지금의 기쁨을 독자 여러분과 함께 하고 싶습니다.

게임 캐릭터나 명인들 그림 또는 축하엽서를 보내주십시요. 훌륭한 작품을 선정, 창간 2주년 특대호인 12월호에 게재되면서 챔프점수도 왕창 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116—2 지산빌딩 3층
게임챔프 「원더홍」앞

마감 : 10월 24일

상품 : 최우수상 1명/3DO 게임기 1대
우수상 3명/수퍼 알라딘보이 각 1대씩
장려상 10명/수퍼 알라딘 보이 게임 팩 각 1개씩
입 선 10명/조이패드 각 1개씩

신세대 게임챔프

1994년 11월호

목 차

"게임챔프가 짜장면보다 더 좋아요!"

게임챔프 스탭들의 생존권을 쥐고 있는 신세대(?) 철가방아저씨도 게임챔프를 아끼는 사람들중 하나이다.

그는 게임챔프에서 야근할때 짜장면을 주문하면 다른 배달처를 제끼고 총알같이 오토바이에 올라 먼저 챔프로 달린다고 한다. 「챔프가 짜장시킬때 같이 짜장시키면 그 집은 2시간 걸린다해??」

"이거 왜이래,나도 게임챔프 만드는데 공헌하고 있다고!!!"

특보

긴급속보

NEW SOFT

SPECIAL COMINGSOON

COMINGSOON

독자 코너/읽을 거리

게임랜드®

게임랜드는 상호등록으로 인한 독자적 상호권을 가지고 있습니다.
무단 사용시에는 법적제재를 받습니다.

IBM-PC
CD-ROM
TITLE
VIDEO·CD
게임기 롬팩
도매

청주 게임랜드
청주동물 13동 54호
사랑내
T:(0431)272-2717

도봉한신 게임랜드
한신쇼핑센타 3층내
T:955-1284

게임랜드 서울시 용산구 한강로 3가 3-23호 15동 1층 29호(조흥은행건물 1층) TEL : 712-3682~3

SAMSUNG
삼성전자
쥬라기 공원,
드디어 3D
버철 게임으로
탄생!!
쥬라기 공원 -램피지-
플레이어는 공룡과 인간을
선택하여 각기 다른 임무를
수행한다.
* 전공룡, 풀 애니메이션 처리,
* 비지터센터의 배경은 CG 애니메이션,
* 이동시는 실사 필름을 사용!!
JURASSIC PARK
TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC
* 기종 : 수퍼알라딘보이용
* 가격 : 미정
* 용량 : 16메가
* 발매일 : 10월 초순
* 제작사 : 세가
* 장르 : 액션
하이콤
서울시 용산구 한남동 665-4
TEL : 795-5765 FAX : 793-2329

전투를 시작하라 !

파괴의 링 — 링 오브 디스트럭션은 새롭고 훌륭한 격투 기술을 가진 최신 게임들의 전투 체계를 도입하여 프로 레슬링을 한 걸음 더 나아가게 했다.

스트리트 화이터의 기본 룰과 마찬가지로 "3번 전투중 2번 이기면 승리한다"는 것을 기본 룰로 삼고 있으므로 스트리트 화이터에 익숙한 사람이라면 누구나 사용하기 쉬울 것이다.

막중한 임무를 지닌 오락 !

링 오브 디스트럭션의 오리지널 게임 체계는 이전 게임의 방어 기술과 공격 같은 최상의 요소를 그대로 유지하고 있다. 잽싸게 펀치를 여러번 되풀이할 수 있는 옵션과 상대방이 방심하는 동안 결정적인 메치기 동작을 할 수 있는 것등과 같은 기능으로, 플레이어는 게임 전체를 제어할 수 있다. 공격으로 조합되어 있는 방어동작은 게임의 범위를 넓힐뿐 아니라 게임을 보다 빠르고 전략적으로 만든다.

링 오브 디스트럭션

새로운 캐릭터의 주인공

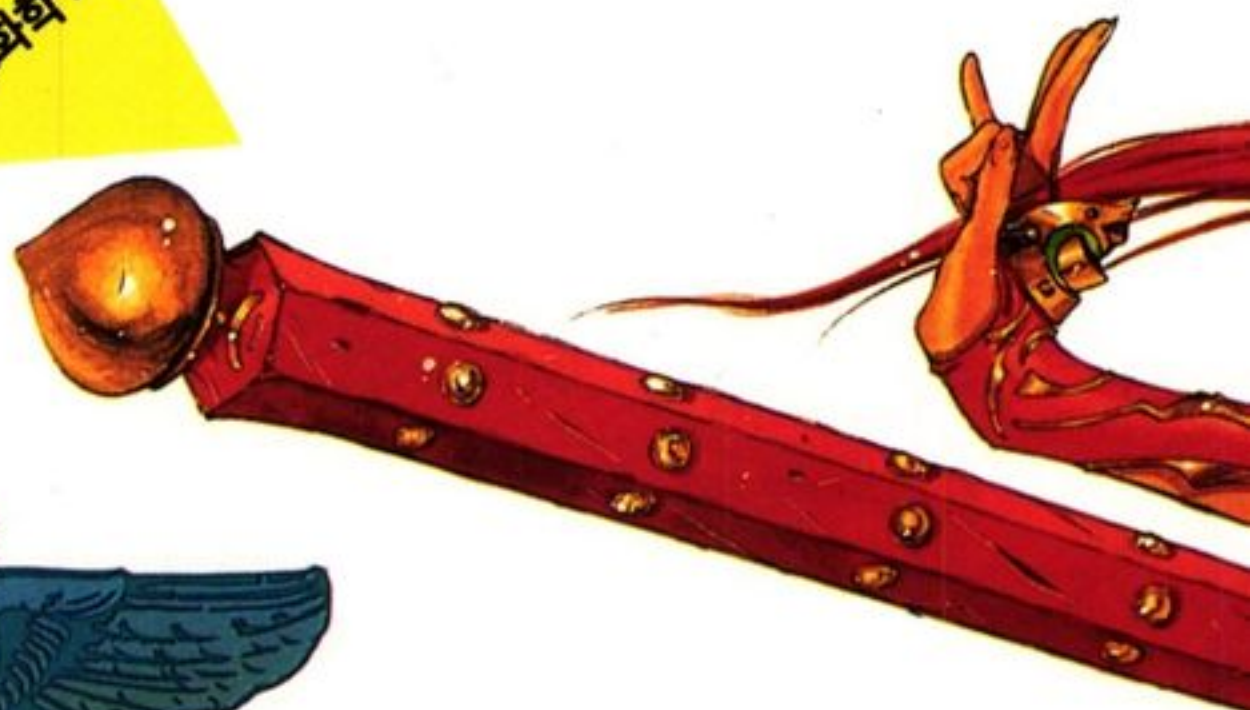
원래의 10가지 캐릭터에 4가지의 새롭고 개성적인 캐릭터가 추가되었으므로 당신과 당신의 친구는 모두 14가지의 캐릭터중에서 자신이 가장 좋아하는 영웅을 고를 수 있다.

새로운 기술이 원래의 캐릭터들에게 주어졌을 뿐만 아니라 현기증이 나도록 멋지게 단장된 새로운 그래픽도 첨가되었다.

깜짝 놀랄 만한 사운드와 그래픽 효과 !

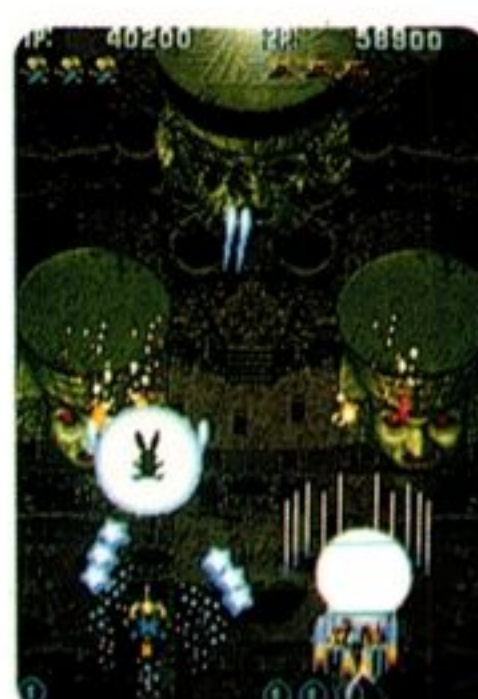
일본의 유명한 일러스트가인 테츠오 하라의 활동적인 그래픽이 깜짝 놀랄만한 시각효과에 압도감을 더한다. 캐릭터와 배경은 눈을 잡아끄는 효과를 위해 아낌없이 다시 그려졌다. 사운드 역시 다시 디자인되었는데, 발랄한 배경음악의 Q사운드와 실감나는 목소리 효과는 게임을 한층 환상적인 장관으로 만든다.

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

애쉬 – 모험 과학자
모아서 쏘기 : 파동탄
보스 : 초화학 폭탄

GUNBIRD 건버드 TM

마리온 – 마법의

원제 : 「사무라이 에이스 II」

○ 93년도 베스트 슈팅상 수상작 「사무라이 에이스」에 이어 사이쿄의 횡스크롤 슈팅 게임 제 2탄.
○ 동화용량은 「사무라이 에이스」의 3. 5배.
○ 스토리 분기에 의한 싫증나지 않은 전개.
○ 유명 애니메이션 제작사에 의한 데모신은 플레이어의 시선을 모은다 ! !
○ 로케테스트에 의해 이미 높은 평가를 받은 게임 !

(주)고봉산업

양냥 — 여도사
모아서 쏘기 : 여의봉 지옥 찌르기
보스 : 분신 돌격대
冒險(모험), 또 冒險(모험) 冒險(모험)。
16Bit
32Bit로 강화
브루나스 — 로보트 군인
모아서 쏘기 : 로케트 펀치
보스 : 브루나스버스터
철 — 목수
모아서 쏘기 : 드래곤 로케트 난타
보스 : 대에도 대화염

게임기 팩

전문 엔터테이먼트 게임샾 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샾".
이젠 색다른 선진 서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆
게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료

■ 서울시 용산구 한강로 2가 나진상가 13동 1층 특 106호
■ TEL : 706—3070, 716—6301~2

게임유통업체코너

■ 안양으뜸 : (0343) 44－7036

완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임 산업에 참여하시는 업주를 위하여
완벽한 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여 안정적인
사업 확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든 고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

■ 월계게임유통 : 941－5395

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD, 3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요. 종전과 다른 모든 종류의 CD를 전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

- **BETTER PRICE(보다 저렴한 가격)**
- **BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)**
- **BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)**

전자랜드점 1층 뉴스타
702－0202

구좌번호(예금주 : 서원철)

- ●국민 : 015-24-0311-360
- ●외환 : 309-19-02351-2
- ●중소기업 : 284-13-0014-001
- ●조흥 : 315-04-370918
- ●농협 : 011-12-052163
- ●신탁 : 36309-1790908

삼성 게임기 총판점 체인점 모집중

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

포스트와 토탈게임의 만남.
최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

SPARKSTER
로켓 나이트 어드벤처 2

■용량 : 8M
■제작사 : 코나미
■장르 : 액션
■인기시리즈 2탄

SPARKSTER
ROCKETKNIGHT ADVENTURES 2

전광석화 같은 스피드.
악을 무찔러야만 하는 감동의 스토리
그리고 코나미사만 가능한 탄탄한 구성.

타이니 툰 어드벤처

PLAYER SELECT

■용량 : 8M
■제작사 : 코나미
■장르 : 액션
■멀티탭 지원

타이니 툰 시리즈는 언제나
발매와 동시에 매진입니다.

로보캅 VS 터미네이터

영화의 흥분이
게임으로 되살아난다.

■용량 : 16M
■제작사 : 버진 게임
■장르 : 액션
■절찬리 발매중

16비트 수퍼 알라딘보이 전용

기존 패드보다 간단한 작동
2배속 스피드 터보
25피트 조정 능력 향상
슬로우 모션 기능 탑재
초절전형

16비트 슈퍼컴보이 전용

기존 패드보다 간단한 작동
2배속 스피드 터보
25피트 조정 능력 향상
슬로우 모션 기능 탑재
초절전형

RPG의 새로운 세계가 열리고 있다

마산2점 (0551) 97-9881
복음병원 / 동마산 / 마산 컴퓨터테크 / ←시내 / 인터체인지 / 마산고려병원 / 팔용교육단지

화곡점 (02) 653-7520

염주점 (062) 376-5676~7

하남점 (062) 973-3909

● 체인점 모집
704-1573
715-3393

안양점 (0343) 45-6634
안양역 / 토탈게임 / 지하계단크레파스 / 지하도 / 신광사 / 본 백화점

대구봉덕점 (053) 471-9885

광주가든점 (062) 226-9074

양산점 387-0830

광주터미널점

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

예금주 : 전승수, 구좌번호
국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
농 협 : 011-01-392188
신탁은행 : 36301-2151801

구식 게임기는 가라! 꿈꾸던 게임기가 나타났다!

첨단기능의 슈퍼콤 X-PLUS와 함께 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1 **42게임 내장** : 게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.

2 **무선 리모콘** : 리모콘이라 멀리서도 요리조리 조종할 수 있어 편리해요.

3 **RF 자동스위치** : 인공지능의 RF자동스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.

4 **스테레오 사운드** : 생생하고 박진감 넘치는 입체음향으로 즐길 수 있어요.

5 **원터치 수납방법** : 한번만 눌러주면 이패드를 편리하게 본체에 넣고 빼서 용할 수 있어요.

6 **GD마크획득** : 디자인이 우수한 제품 부여되는 GD마크를 획득한 좋은 제품 예요.

주식회사 거보

● 부산 : 슈퍼게임월드(051)247-6428 ● 대전 : 탑솔유통(042)255-5947
● 제주 : 게임토피아(064)52-2522 ● 전주:삼경게임백화점(0652)85-2390-

■ 총판점 및 판매대리점, A/S점

■서울 : (주)아랑 715-5828,(주)성일유통275-6646, 영컴 프라자 442-7240, 조이컴 711-2599, 세계상사 677-9445, 꾸러기 707-0507, 베스트 707-1307, 나우게임 702-2433, (주)게임라인 713-7033, 묵동 동양완구 974-6249, 게임천지 702-3447, 수유 삼익쇼핑 905-3983 ■안양 : 벽산 쇼핑 (0343)43-2527 ■수원 : 동수원 월드컴퓨터 (0331)212-4816 ■과천 : 제일쇼핑 503-8940 ■천안 : 한양백화점 (0417) 552-1801 ■서산 : 슈퍼게임기 (0455)666-0301 ■광주 : 광주콤 228-6652, 자유완구 226-5945, 게임월드 225-4833, 게임랜드 672-5200 ■순천 : 뉴컴퓨터 (0661)51-5584 ■무안 : 양파사 (0636) 52—0890 ■이리 : 서울완구 (0636)855-1707 ■대전 : 해태전자 282—4145 ■광주 : 대윤완구(062)652—2175 ■원주 : 한국소프트 44-1399

슈퍼콤 X-PLUS
탄생기념 교환
대잔치!!
8Bit 중고 게임기를 새 제품 16Bit
게임기 해태바이스타로
58,000원에 교환하여
드립니다.
☎ (02) 701-4290으로
전화주십시요.
●S/W 1개 포함
●보안경 포함
●EMI(전자파 장해방지) 합격
●롬카드 방식
●교환 판매점 모집—획기적인 아이템!!
2인용 멀티탭 및 조이패드
겨울발매예정!!!
소비자가 ₩169,000
■ 바이스타용 컨버터 판매개시!!
●미국 및 일본등지에서 발매되는 NEC사의 모든
PC-ENGINE 계열의 휴카드(HU-CARD)를
사용하실 수 있습니다.
—스트리트 파이터 Ⅱ 대쉬, 범버맨 '94—
* 바이스타 전국 총판매 대리점 : 대전 탑솔유통 : 255-5947-8
주식회사 거보

장풍3
장풍
절찬
판매중 !!
THE WORSHIPPERS OF THE NAZIS DEVISED AN EVIL SCHEME TO REGAIN THE POWER OF THE ONCE INVINCIBLE THIRD REICH.
PRESS START BUTTON
SANGHUN
TIGER
PLAYER 1
SEOUL
PLAYER 2
DRAGON
SANGHUN
DRAGON
폭염을 뚫고 살아남은
순수국산력 시리즈 3탄
「장풍3」가 있다 !
악의 나치스 군대를 무찌르기 위해
장풍 12전사가 다시 뭉쳤다.
놀라운 파워업/뛰어난 그래픽/화려한 액션의 쾌거
■기종 : 알라딘보이
■제작사 : (주)씨에코
■용량 : 8M
■장르 : 대전 액션

신세대파 게임세대 드디어 자린고비파 선언!!

더 이상 사소한 일로 돈을 버리지 않는다

구입을 서두르십시오!

◆훼밀리 64합◆

스파르탄X	매틀시티	킹콩	쿵후
후라피	팩맨	킹콩주니어	매크로스
슈퍼보이	바이너리랜드	고릴라3	레스링
B윙스	폭탄인간	익사이트바이크	핀볼
남극탐험	서커스	로드런너	퓨얀
파이프라인	컴배트	포메이션Z	뽀빠이
트윈비	엑스리온	겔러그	마피
풍선싸움	후론트라인	아이스크림버	닌자
스타포스	바이너리랜드10	슈퍼엑스리온	슈퍼워프맨
밀크넛	바이너리랜드20	슈퍼베틀시티	슈퍼퓨얀
로드화이터	바이너리랜드30	슈퍼겔러그	남극탐험5
오목	슈퍼바이너리	슈퍼쿵후	매크로스5
워프맨	폭탄인간10	밀크넛10	매크로스10
공중전	폭탄인간20	밀크넛20	슈퍼매크로스
풋볼	폭탄인간30	밀크넛30	공중전5
알카노이드	슈퍼폭탄인간	슈퍼밀크넛	슈퍼공중전

연속 매진행진!!

★순수 국내 기술력의 쾌거!
- 최고 인기게임으로만 구성했습니다.
- 한글화 작업으로 누구나 재미있게 즐길 수 있습니다.

★기존의 합팩과 비교할 수 없다!

★신세대에겐 결코 후회라는 게 없다!

☆ 판매원 ☆

영일전자
용산구·나진상가 12동 128 문의처 : 713-0140

삼일전자
용산구 나진상가 13동 117호 문의처 : 715-3131

프로그램 등록번호 : 94-01-14-2585

삼성전자 현대전자 게임기 총판

호키포키는 항상 친절하게 봉사합니다.
호키포키는 항상 여러분과 함께 있습니다.

호키포키는 항상 새롭게 태어납니다.
호키포키는 고객과의 약속을 꼭 지킵니다.

새로운 탄생

호키포키 터미널점

용산에 또하나의 호키포키가
탄생되어 신규회원을
모집하고 있습니다.

- 신종게임팩 다량구비
- 친절봉사

용산 관광버스터미널 2층 25호
(외환은행) 옆 TEL : 706-5807

호키포키 무역센타점 (게임XY)

'게임 전문매장의 신기원을 이룩한다'
백화점보다 훨씬 깨끗하고
좋은 상품 또한 가격은
훨씬 저렴합니다.

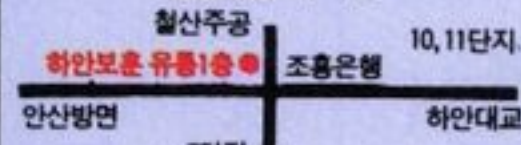
공항터미널 · 무역협회 · 영동대교 · 광장 · 게임XY 바로 여기! · 호텔 인터컨티넨탈 · 윈디스 KFC · 현대백화점 · 테헤란로 · 삼성역 · 종합운동장 · 대치동↓

TEL : 539-5593

새단장

호키포키 광명점

주인이 바뀌고 다시
태어납니다.
절대로 고객을 실망시키지
않겠습니다.

철산주공 · 하안보훈 유통1층 · 조흥은행 · 10, 11단지 · 안산방면 · 하안대교 · 7단지

TEL : 892-5065

호키포키 목포점

잠시 한눈 팔다가 다시
시작합니다.
목포 유저는 다시
방문해주세요.

TEL : (0631) 77-3740

전통

호키포키 용산점

- 최고의 전통
- 철저한 회원관리

용산 선인상가 21동 1003호
TEL : 704-2148

호키포키 나진점

- 고객과 함께 미래를
- 하나도 친절
- 둘도 친절

용산 나진상가 12동 나열 17호
TEL : 716-8808

본사 (주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B-34
대표전화 : 715-5828

☆ **신규 체인점을 모집합니다**
- 전화주시면 친절하게 상담해 드립니다.
- 믿고 신뢰하실수 있습니다.

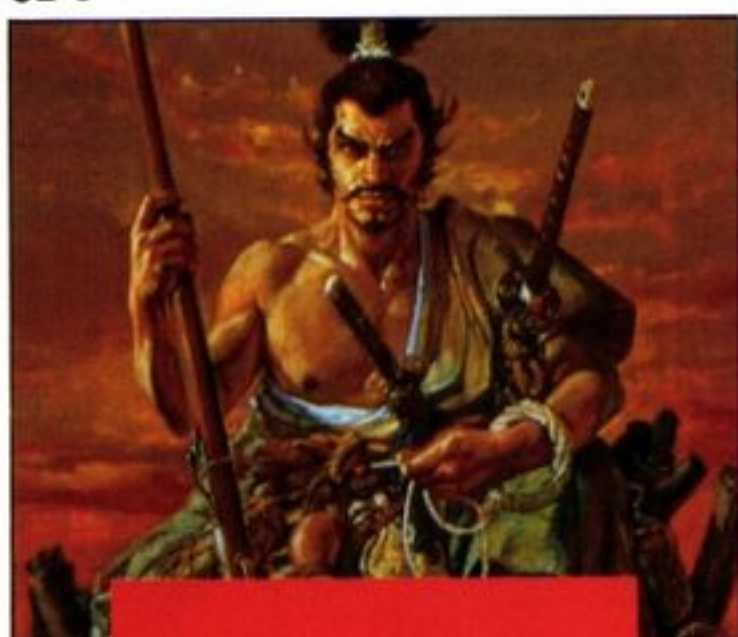
☆ **자매점**
게임아트 706-0709 스테이지원 702-5087 돌핀 719-9698

신반포점 부산
신암점은
폐쇄되었습니다.
이용해 주셔서
감사합니다.

게 임 아 트

게임아트는 게임을 사랑하고 아끼는 분들에게 항상 친절하고 저렴하고 정직하게 다가설것입니다

3DO

패 왕 전

S.F.C 드래곤볼Z 초무투전 3

PC-엔진

탄 생

M.D

소닉 & 너클스

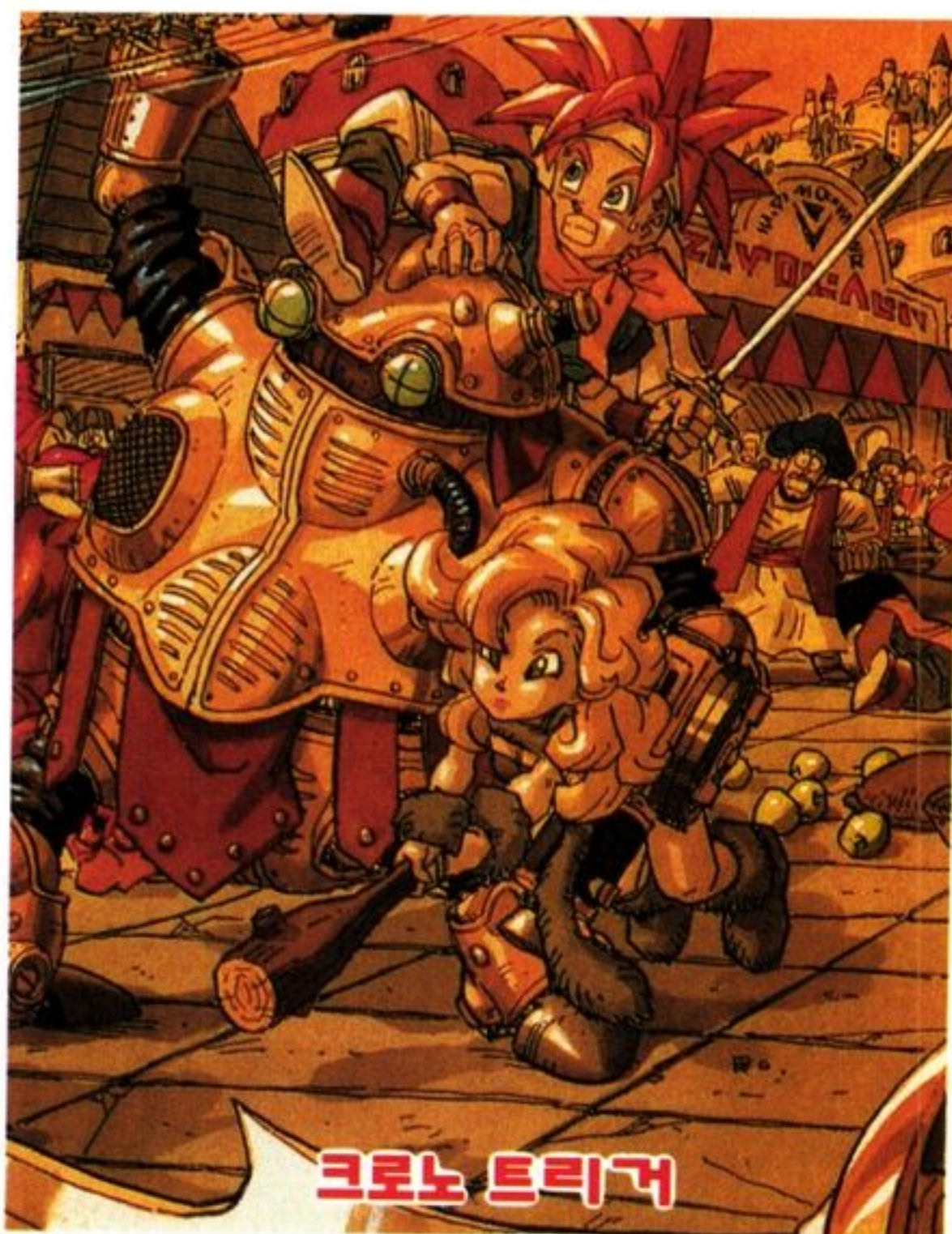
레베리어설트 M.C.D

축 개 장

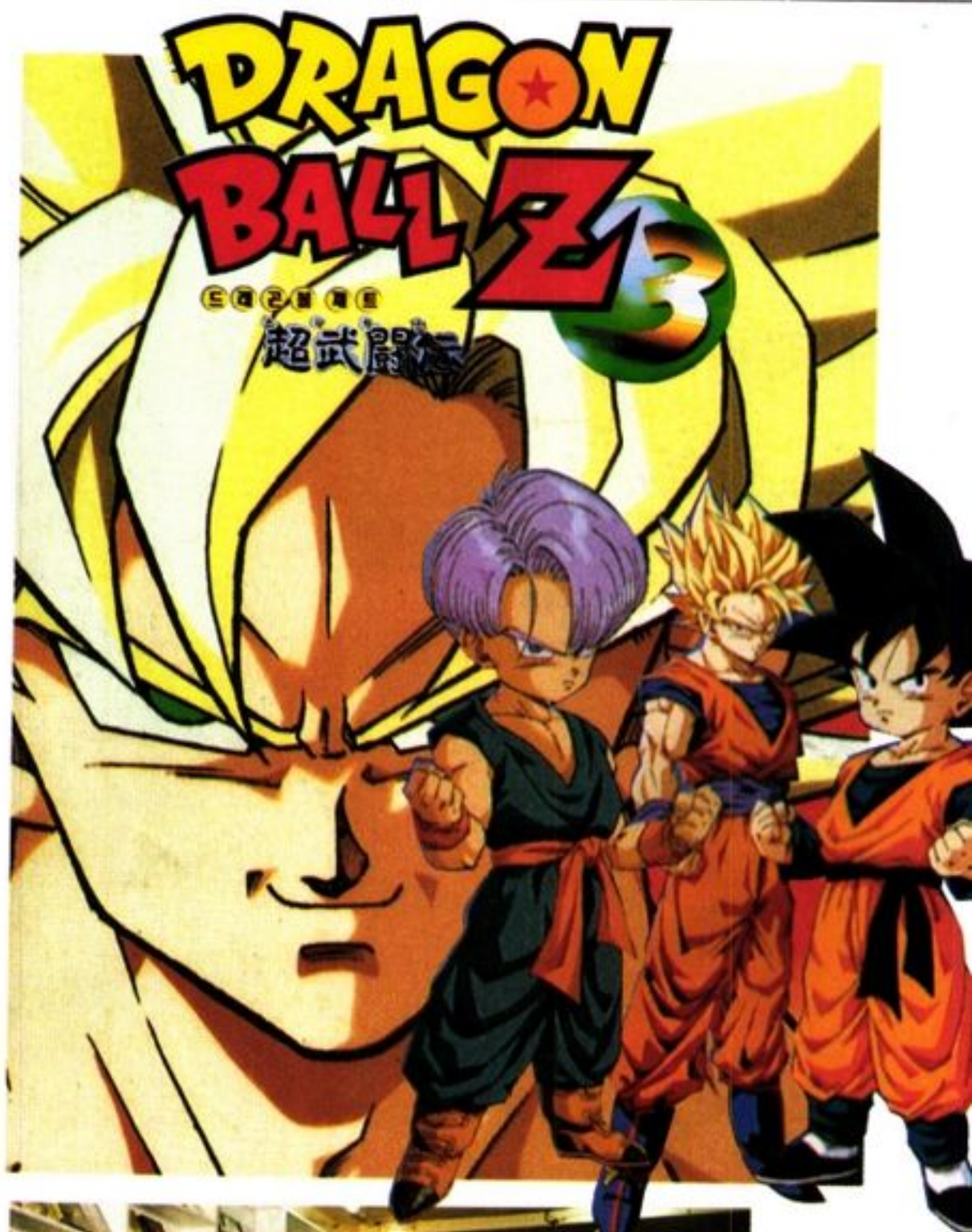
Dreamful Tommorrow With the 'GAME ART'!

게임아트
서울 용산구 한강로3가 나진상가 15동 103호
TEL : (02) 706-0709 FAX : 719-4032

게임 21세기

게임기 · 팩 도매전문매장 (개업문의, 업자상담환영)

기획상품 I (본체)	기획상품 II (팩)
• 현대수퍼컴보이 : (20대) • 미니컴보이(PACK포함) : (20대) • 패미리 : (30대) • 네오지오 : (5대) • 듀오. 메가CD(CD게임) : (5대) • 3DO. 새턴(32Bit) : (5대)	• 사무라이 스피리츠(20개)→S.F.C • MOTHER 2(10개) • 초무투전 3(20개)→S.F.C • 슬림덩크(10개)→M.C • 아랑 2(10개)→M.C • 사무라이 스피리츠(10개)→M.D • 봄버맨 GB(10개)→M.C • 메가 24합, 20합, 5합(10개)→G.G. • 축구 6합, 신열현 4합(10개)→F.C 각종 미니게임기(10개)

OPEN기념 한정특별 세일판매(10월~11월)	
이 달의 신종	**사은품**
S.F.C : 스파크스터 드래곤 볼 Z3 M.D : 콘드라. 신창세기. 라그나센티 IBM-PC : 심시티2000. 삼국지 외전 II M.C : 정글북. 모탈컴뱉2. 메가 17합 G.G : 뽀빠이. 메가 24합 D.U.O : 아랑전설 스페셜 M-CD : 캡틴 쯔바사 V	• 50,000원 구매고객 : 동물 손목시계 증정 • 100,000원 이상구매고객 : 보온. 보냉물병 • 200,000원 이상구매고객 : 미니게임기증정 • 기타고객 : 노트증정

통신판매 전문점	취급품목
• 신종 게임 다량 보유 • 각종 게임 음악 TAPE판매 • 각종 게임 만화 TAPE판매 • 중고 교환 판매 전문점 • 회원제 운영	3DO. 새턴. 네오지오(CD). 수퍼컴보이 슈퍼알라딘보이. 듀오메가CD. 미니컴보이 핸디겜보이. IBM-PC. PC-GT 패미리. 각종미니게임기

중고매매장터(EVENT)
1. 각종게임기·팩 고가매입 2. 중고 저가판매 3. 위탁 판매 및 게시판매실시

* 주일은 쉽니다-항시 주차가능, 30분무료

통신판매(예금주 : 장문석)

- 국민은행 : 066-24-0346-429
- 제일은행 : 402-20-137242
- 신탁은행 : 36304-2482205
- 조흥은행 : 952-04-024478
- 농 협 : 011-01-412358

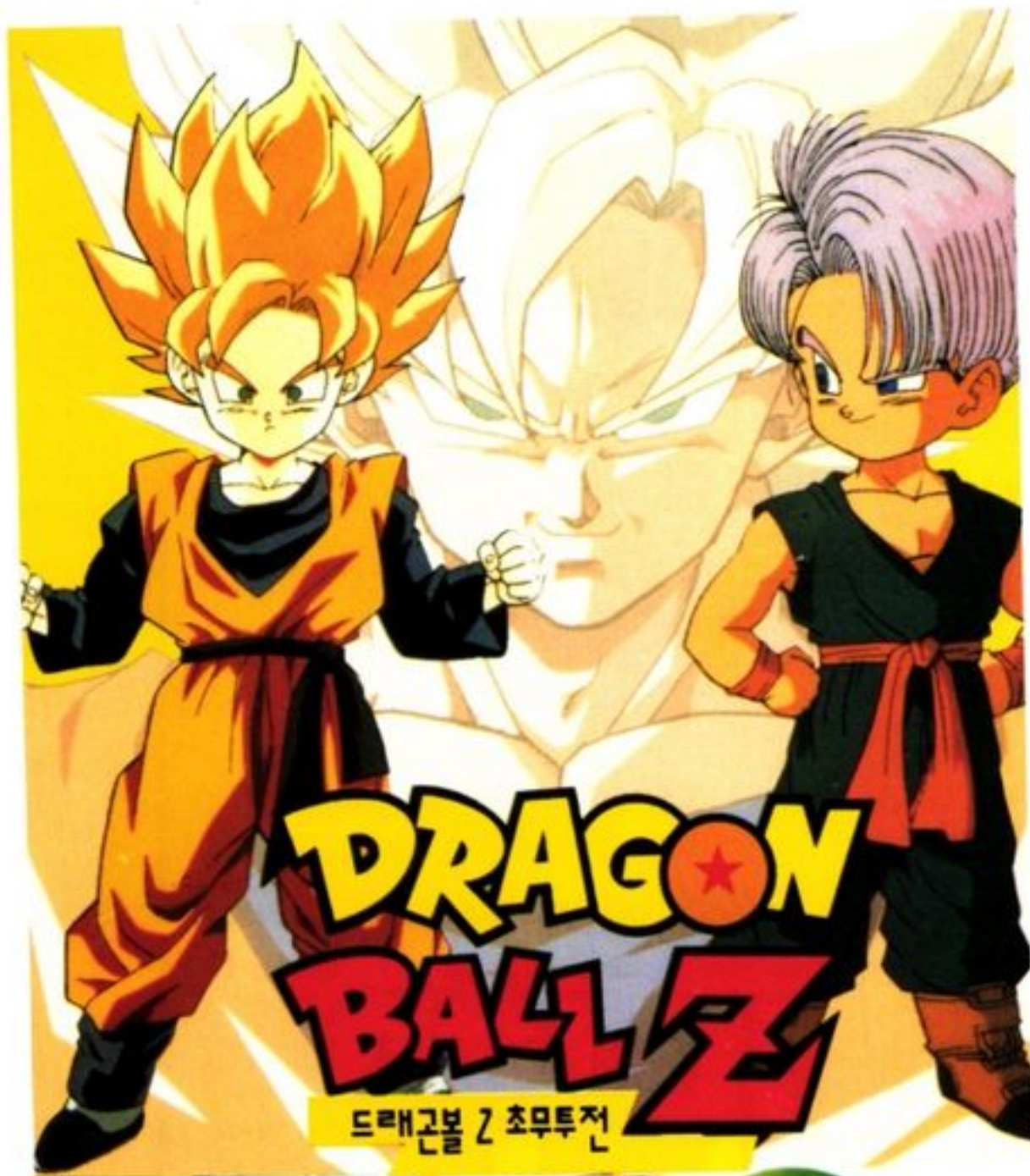
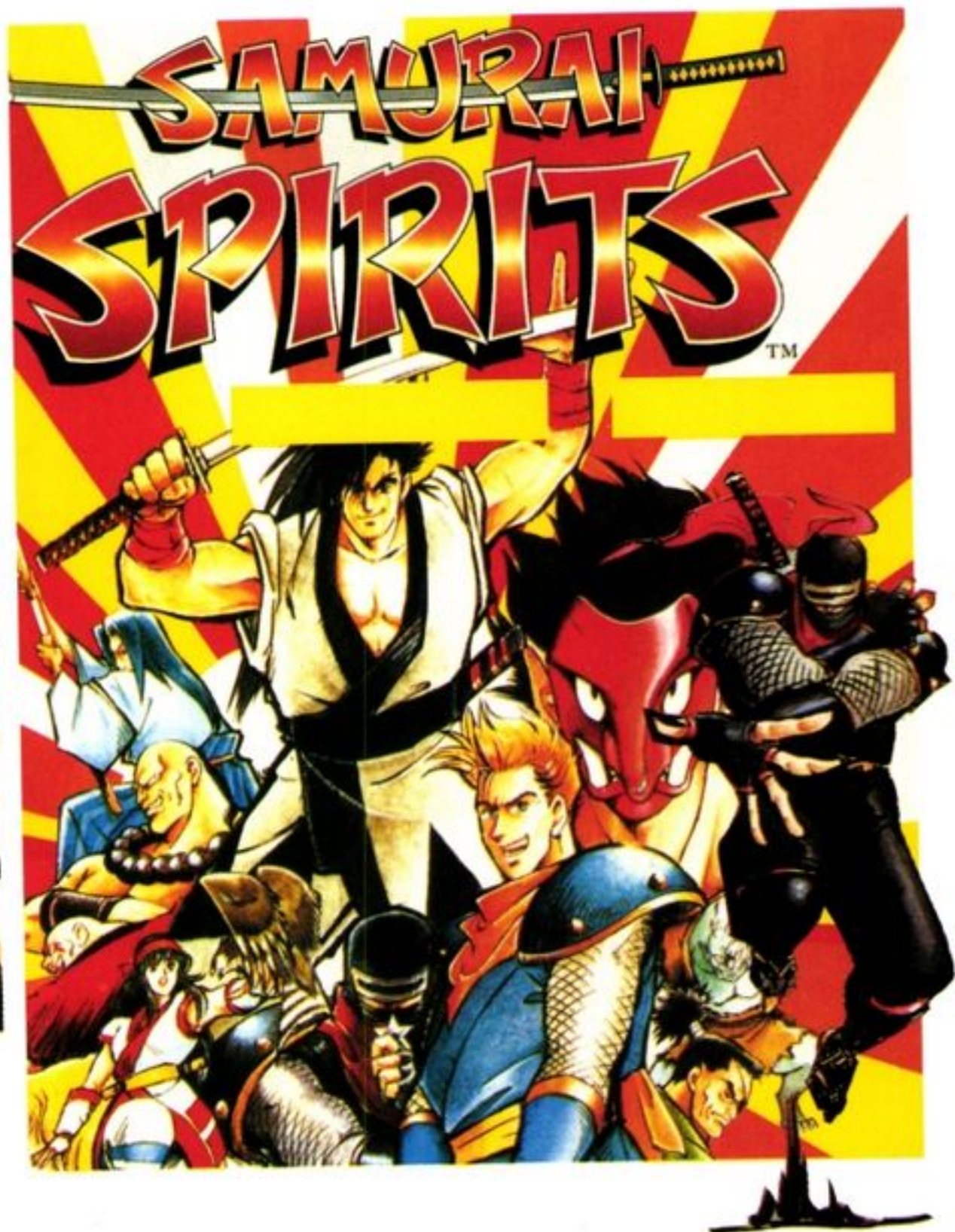
↑ 효창동
←원효대교
국민은행
• 남영동
나진상가 12동
게임 21세기
조흥은행
삼각지

게임 21세기

본점 : 서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 4열 119호
TEL : 717-0818~9 FAX : 717-0819

■ 게임 21세기 제1매장 : 서울시 강서구 등촌동 565-4호
TEL : 653-8477~8

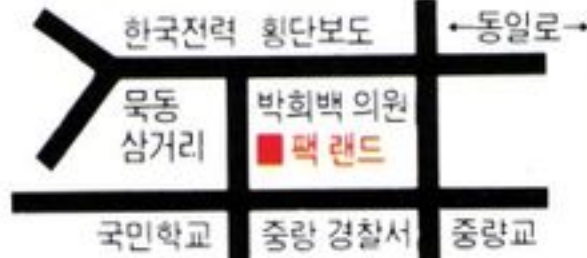
친절·신뢰·만족

각종 게임기 및 팩 최고가 보상 교환판매

취급품목

패밀리, 수퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO, 미니 컴보이, 핸디 겜보이, IBM게임, PC 액세서리 염가판매

- 게임기, 팩, CD-ROM전기종
- 게임 만화 음악
- 애니메이션
- I·B·M 디스켓 20% 할인판매
- 주변기기 다수

특전

- 철저한 회원제(5회무료, 30회)
- 확실한 보상제
- 매주 게임정보지 무료증정
- 전국 통신판매
- 업자상담(키드게임)

Catch the 『GAMECHAMP』

독자의 웃음은 챔프의 보람

80페이지 전격 증면

챔프 독자 희망순위 1호

"페이지를 증면하라"

사실, 넘쳐나는 게임정보를
기존의 페이지에 모두 담아내기에는
역부족이었습니다.
많은 독자들의 페이지 증면 염원에도
그 희망을 충족시켜 드리지 못했던 이유는
챔프의 제본 형태인 중철이
그 범인이었습니다.
많은 페이지를 중철이 감당하지 못했던
것입니다.
그러나 그 문제가 해결되었습니다.
이제는 많은 페이지도 감당할 수 있는
제본 기계가 등장했기 때문입니다.

스페셜 부록 연타 증정

"그래, 결심했어! 독자를 위한 선물은 가장 맘에 드는 부록이야"

창간 2주년을 맞아 그동안 챔프를
사랑해주신 독자에게 최대의 선물이 계속
이어집니다.
11월호는 「드래곤볼Z 초무투전3」 별도
공략집.
12월호는 영구 보존용 「?」
「?」는 현재 일본에서 최고 인기있는
게임머의 필수 도구입니다.
참, 94년 1월호에도 깜짝 놀랄만한
대단위 선물 프로젝트가 증정됩니다.
그러나 아직은 모든 것이 비밀입니다.

혁신적인 기종별 편집 기획

국내에서 기종별 전문잡지의 등장은
아직 시기상조라고 생각합니다.
그러나 점점 확대화, 신속화되고 있는
기종별 게임정보를 가장 효과적으로
독자들에게 전달하는 것은 매체의
책임이라 생각합니다. 게임챔프는 이런
추이에 적극 편승, 과감한 편집 기획을
실행에 옮겼습니다.
하나도 빠짐없는 기종별 정보를
가장 명료하면서도 정확하게
전달하겠습니다.

다양한 이벤트로 독자 만족 추구

"새턴타기 2차 퀴즈 잔치"
"드래곤볼 천하최강전 개최"

독자를 위해 챔프가 해줄 수 있는
많은 것들 중 하나는 "신나는 행사" 라고
생각합니다.
가지고 싶어도 너무 비싸 마음뿐인
게임기 및 소프트 등을 보다 많은
독자들의 손에 안겨질 수 있도록 다양한
이벤트를 준비했습니다.

가장 많이 팔리는 게임지

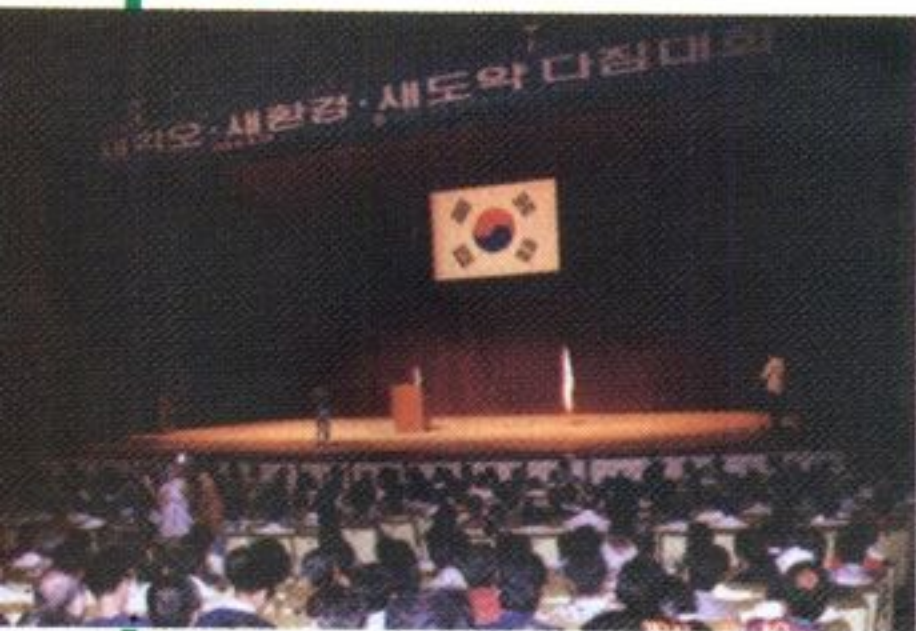
챔프정보국

행사 [호혈사 일족 2] 시연회 개최

지난 9월 2일, [호혈사일족2] 시연회가 국내 유통사인 KM 인터내셔널 주최로 개최됐다. 제작사인 일본 아틀라스사의 하나노 사장을 비롯하여 국내 업계관계자 100여명이 참석한 가운데 열린 시연회에서 하나노 사장은 연설을 통해 [호혈사일족2]의 추가 캐릭터 및 기타 변경사항을 소개했으며, [호혈사일족 스페셜], [호혈사 시리즈 3, 4탄] 등을 개발할 것이라고 밝혔다. 특히 신캐릭터가 4명 추가됐으며 1탄에 비해 사운드가 우수하다는 평을 들었다.

문의처 : KM 인터내셔널(02-565-0949)

행사 오락실 유해업소 판결은 부당!
-한국컴퓨터게임산업중앙회 최근 모임에서-

정부가 추진하고 있는 학교보건법에 따른 학교주변 정화대책 중 오락실을 유해업소로 판결, "오락실 운영은 학교에서 200미터 이상의 거리를 둔다"는 조항 때문에 중소 상인이 어려움을 겪고 있으며, 이로 인해 게임산업 발전이 상당한 장애가 되고 있다고 지난 9월 10일 사단법인 한국컴퓨터게임산업중앙회(구 한국유기장업중앙회) 주최로 세종문화회관 대강당에서 열린 대회에서 김갑환 회장이 주장했다.

한국 컴퓨터게임산업중앙회 일동은 오락실 유해업소판결에 관한 재조명을 요구하는 호소문을 교육부장관 앞으로 보냈다. 아울러 '인간에게 즐거움을, 사회에는 활력을, 국가에는 번영을'이란 주제의 다짐대회를 갖고 결의문을 채택, 회원들은 오락실의 이미지를 쇄신을 위해 노력해 줄 것을 거듭 촉구했다.

문의처 : 사단법인 한국컴퓨터게임산업 중앙회(02-268-9357)

행사 [허구연의 야구이야기] 제품발표회

지난 9월 5일, 삼성동 소재 인터콘티넨탈 호텔에서는 대교컴퓨터가 제작한 [허구연의 야구이야기] CD-ROM 타이틀 제품 발표회가 열렸다. 행사장에는 현 MBC 야구해설위원인 허구연씨를 비롯한 국내 야구관계자들도 대거 참석하여 눈길을 끌었다.

한편 허구연씨는 나우컴을 통해 [허구연의 프로야구 24시]라는 통신서비스를 실시하여 야구속보와 스타열전, 야구계 이야기 등의 정보를 제공한다.(제품에 대한 자세한 내용은 부록 [IBM PC 게임파워] 교육용 소프트웨어 참조)

문의처 : 대교컴퓨터(02-080-022-6000)
허구연의 프로야구 24시 (02-590-3800)

행사 부산 SEK/MULTEX '94 개최
-지역 정보산업 발전 계기 마련-

지역 정보산업에 활력을 불어넣어 주는 행사가 부산에서 개최돼 부산을 비롯한 인근 창원, 마산지역의 업계 관련자와 사용자들의 높은 관심이 집중됐다.

지난 9월 9일부터 11일까지 부산에서는 제 1회 부산 국제 컴퓨터/소프트웨어 전시회와 제 1회 부산 멀티미디어 전시회가 함께 열려, 최근 보급이 확산된 CD-ROM 타이틀, 게임 소프트웨어, 소프트웨어 저작도구, 노래방 시스템에 참관인들의 높은 관심을 모았다.

개막 첫날부터 1만 5천명이라는 참관인이 관람한 이 전시회는 지역 정보산업 발전의 전기를 마련했다는 점에서 의미있는 행사로 평가됐다. 참관인들은 이러한 지역행사를 통해 지역 정보산업 발전이 더욱 가속화되기를 희망했다.

행사 게임전용 정규 프로그램 첫 선보여

지난달 시험방송된 바있는 KBS의 [게임천국 TV-Ⅰ]가 10월 1일부터 정규 프로그램으로 브라운관에 선보였다. 시험방송에서 문제가 되었던 버그와 다운 발생 등을 수정, 보완하고 게임도 새롭게 구성하였다. 그러나 이동중계차와 가정용 전화기를 통한 시청자들의 게임참여는 아직 불투명한 실정이다.

한편 동서게임채널과 sbs가 준비중인 8시 뉴스 시간 전후의 [5분게임(가칭)]은 가을 프로그램 개편과 함께 전파를 탄다.

프랑스의 한 방송국에서 방영중인 게임 프로그램의 ㅋ

기업 소프트맥스, 육성시뮬 [탄생] 한글화

국내 게임개발사인 소프트맥스가 일본 헤드룸사와 육성시뮬레이션게임 [탄생]에 대한 라이센스 계약을 맺고, 올 12월말경에 한글판을 출시할 예정이다. 한편 소프트 맥스는 종스크롤 슈팅게임 [스카이 & 리카], 롤플레잉 게임 [아주 오래된 이야기], 그리고 수퍼알라딘보이용 [뮤테이즌] 등을 제작중에 있어 기대를 모으고 있다.

문의처 : 소프트맥스(02-598-2554)

일본 헤드룸사의 오노기 사장과 소프트맥스의 정영희 사장이 계약서에 서명한 후 악수를 나누고 있다

기업 한국 PC게임 개발사 연합회 발족

(주)미리내, (주)트윔, 소프트맥스, 막고야, 패밀리 프로덕션이 참여하는 한국 PC게임 개발사 연합회가 발족됐다. 한국게임의 세계화와 국산기술의 공유, 공동기획 및 개발 등을 목적으로 구성된 이 모임에는 (주)트윔의 최권영씨가 회장직을 맡았다.

한편, 이를 통한 공동기획의 첫 작품으로 막고야의 [슈퍼세균전]과 (주)트윔의 [파더월드], 그리고 (주)미리내의 [아파차차]를 한장의 CD에 담은 제품을 추석 시즌에 출시했다.

문의처 : (주)트윔(02-704-8946)

기업 [삼국지 3], 공략본 발매

국내 게임유통 및 개발업체인 범아정보시스템은 일본 코에이사의 시뮬레이션 게임 [삼국지3] 한글판을 지난달 출시한데 이어, 10월경에 [삼국지3] 공략본을 판매한다. 가격은 7,000원이며, 컬러 흑백 혼용의 신국판이다.

문의처 : 범아정보시스템(02-401-2531)

기업 하이콤, 프렌차이즈 시스템 통한 게임 유통사업 진출

-게임 유통 새로운 질서 확립 예고-

국내 게임시장의 올바른 유통망을 구축한다는 목적 아래 [삼성 게임프라자]사업이 본격 추진되고 있다. [삼성 게임프라자]라는 이름으로 하이콤과 삼성이 공동으로 추진중인 프렌차이즈 방식을 도입한 이 체인점은 유통단계의 단순화, 경쟁력있는 공급 가격, 소비자의 만족 추구 등 게임시장의 유통혁명을 목표로 하고 있다. 하이콤의 관계자에 따르면 이 프렌차이즈 시스템은 불법적인 게임 유통을 막고, 유통시장 개방화로 인한 외국 게임유통 업계의 진출에 대비하는데도 그 몫을 담당할 것이라고 밝혔다.

하이콤과 삼성은 현재 게임매장을 운영하고 있는 사업자 뿐만 아니라 게임유통에 관심을 가진 일반인을 대상으로 신청서를 받아 연내에는 대도시를 중심으로 100여곳의 지점을 개설하고 1995년 봄까지는 지방 소도시에도 체인점을 개설할 계획이라고 밝혔다. 이 날 사업설명회에는 게임 유통점 개설에 관심있는 많은 사람들이 참여해

[삼성 게임프라자] 사업설명회장

게임 유통사업에 대한 높은 관심을 반영했다.

문의처 : 하이콤(02-795-5765)

하드웨어 네오지오 가격 대폭 인하

(주)빅에이에서는 지난 추석부터 네오지오와 최신 게임 팩들을 대폭 인하된 가격으로 판매하고 있다. 그 동안 네오지오나 팩들이 비교적 고가인 탓에 구입을 망설이던 유저들에게는 좋은 기회가 될 것으로 보인다.

구입을 원하는 독자는 본지의 (주)빅-에이 광고란에 있는 응모권을 붙여 우편으로 우송해야 하며 접수는 선착순에 의해 받는다. ※본지 광고 참조.

문의처 : (주)빅-에이(080-012-4555)

품목	가격
네오지오 게임기	193,000원(280,000원) 선착순 100명
킹 오브 화이터즈 '94	190,000원(270,000원) 선착순 100명
에어로 화이터 Ⅱ	150,000원(240,000원) 선착순 100명
통쾌 간간 행진곡	160,000원(255,000원) 선착순 100명

세미나 영화와 게임, 긴밀한 협력체제 갖춰야

-한·일 하이테크 세미나에서 아키라씨 주장-

최근들어 영화와 게임이 기술협력을 통한 총체적 영상산업 형태로 발전하는 사례가 늘면서 상호간 협력체제를 갖춰야 한다는 주장이 대두, 관심을 끌고 있다.

지난 9월 8일 매일경제 신문과 일본 매일경제 신문 공동 주관으로 열린 한·일 하이테크 세미나에서 주제 발표자로 나온 아키라씨에 따르면 영화 "쥬라기 공원"이 게임화하기로 결정된데 이어 게임 "슈퍼 마리오"가 영화화되는 등 영화를 게임화하거나 게임을 영화화하는 경향이 최근 증가 추세를 보이고 있다는 것이다.

아키라씨는 이같은 사례가 게임과 영화의 경계ㅏ 점차로 무너지고 있는 현상을 나타내는 것이ㅕ 한, 일 양국은 이에 대한 대비책으로 영화와 ㅔ임 관계자들은 상호간 긴밀한 협력체제를 통하ㅕ 영상기술을 발전시켜야할 것이라고 주장했ㅏ.

또 일본의 전자 기업들이 미국의 영화사를 사ㅎ여 영화와 게임을 동시에 제작하는 모습은 앞ㄴ로 이 분야가 영상문화산업으로 새롭게 각광받ㅏ 황금시장이 될 것임을 나타내는 가시적 형태라고 밝히고 스티븐 스필버그 같은 영화 흥행의 귀재가 직접 게임 소프트웨어 제작에 참가하고 있는 이유를 눈여겨 볼 필요가 있다고 말했다. 아키라씨는 배타적인 의식을 가진 영화, 게임 제작자들은 이제부터라도 상호간 이해를 통해 거대한 멀티미디어 시장의 일부분인 영상산업을 발전시키는 견인차 역할을 해야될 것이라고 강조했다.

문의처 : 매일경제 신문사 (02-276-0201)

제9회 한·일 하이테크 세미나장

행사 제 32회 어뮤즈먼트쇼 개최

지난 9월 21일~23일에 걸쳐, 일본 치바현 마쿠하리 멧세에서 어뮤즈먼트쇼가 열렸다. 우주전쟁을 가상체험할 수 있는 슈팅 게임을 비롯하여 레이싱 게임, 대전형 격투 게임 등의 소프트웨어와 3,000여대의 어뮤즈먼트 머신이 전시됐다. 특히, 이번 쇼에서는 세가사의 [버철 캅] 등 폴리곤 기법의 3차원 컴퓨터 그래픽을 이용한 작품이 강세를 보였다.

전시작품

제작사	타이틀
세가	[버철 캅] 외
캡콤	[슈퍼 머슬봄머] 외
SNK	[진 사무라이 스피릿츠] 외
휴먼	[브레이징 토네이도] 외
테크노스 저팬	[더블 드래곤] 외
데이터 이스트	[드림 사커 '94] 외
테크모	[V골 사커] 외
아틀라스	[호혈사일족2] 외
잘레코	[슈퍼 스트라이커] 외

캡콤사의 [링 오브 디스트럭션]

세가사의 [버철캅]

행사 제 15회 CSG신작발표회 개최

지난 9월 25일 일본 동경에서 열린 CSG쇼는 발매 직전 게임들과 내년 봄 출시될 게임들로 성황을 이뤘다. 무엇보다도 주목을 받은 것은 역시 세가사의 차세대 게임기 새턴과 지원 소프트웨어. 개발이 진행중인 [버철화이터]도 게임 가능한 상태로 전시됐으며, 캡콤사의 [데몬즈 블레이존]과 [록맨X2]도 절정의 인기를 과시했다.

전작의 인기를 등에 업고 등장한 [모탈 컴배트 2]

새턴용으로 개발중인 [버철 화이터]

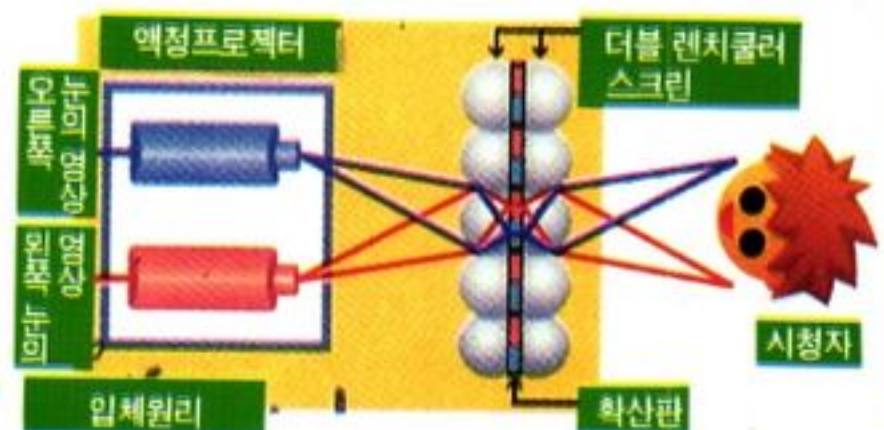
행사 [소닉과 너클스], 일본 예선전 개최

MD용 [소닉과 너클스]의 세계 동시발매를 기념하기 위해 10월 9일 미국 샌프란시스코에서 개최되는 월드챔피언쉽대회에 파견할 일본 대표단 선발전이 지난 9월 23일 요코하마 소재 세가 어뮤즈먼트 테마파크인 조이 폴리스에서 열렸다.

우승자에게는 미국에서 열리는 결승에 진출할 수 있는 단 한장의 티켓과 수퍼알라딘보이, CD알라딘보이, 슈퍼 32X 등의 상품이 주어졌으며, 2, 3위를 차지한 사람에게도 푸짐한 상품이 제공됐다. 그러나 18세 미만의 게이머는 참가 자격조차 주어지지 않은 점과 단 한명의 우승자에게만 참가 자격을 부여하는 등 진행상의 아쉬움을 남기기도 했다.

하드웨어 안경 필요없는 3차원 게임기 등장 !

일본 산요사에서는 특수안경 없이도 입체 영상을 즐길 수 있는 [액정투사형 3D 디스플레이시스템]을 11월 1일부터 판매한다. 이 디스플레이 시스템은 인간의 눈과 같이 좌우로 응시하는 2대의 카메라로 촬영한 영상을 2대의 액정 프로젝터를 사용해서 재생하고 이 화상을 다시 특수렌즈상의 스크린을 통해 봄으로써 입체영상을 볼 수 있게 했다.

가격은 40인치형(사진 참조)이 500만엔(한화로 약 4,100만원), 70인치형이 980만엔(한화로 약 8,036만원)으로 상당히 고가품이기 때문에 가정용으로의 보급은 아직 요원한 상태이지만, 현재 일본 타이토사에서 이 시스템을 이용한 아케이드용 게임머신을 개발중에 있어 일반인들이 사용하게 될 시기도 머지않은 것으로 보인다.

하드웨어

산요 3DO 게임기 [트라이], 10월 1일 발매개시 !!

3DO사의 라이센스를 얻어 각 회사별로 [3DO 시스템]을 개발할 수 있다는 전략에 따라 일본 산요전기에서 개발한 3DO 플레이어가 [트라이]라는 애칭을 달고 10월 1일부터 전격 출시됐다. 이 게임기의 정식명칭은 [3DO 인터액티브 멀티플레이어]이며, 가격은 54,800엔(한화로 약 450,000원)이다.

트라이의 주요사양

CPU	32비트 RISC 프로세서, ARM60(12.5MHz)
메모리	주메모리 : 2MB DRAM, 비디오 메모리 : 1MB DRAM 32KB SRAM(배터리 백업)
해상도	640(수평방향)X480(수직방향) 도트
컬러표시	최대 1670만색
CD 드라이브	사이즈 : 12/8cm 대응, 배속대응
지원 CD 규격	3DO CD 게임, 음악 CD, CD-G, 포토 CD, 비디오 CD
전원/소비전력	AC 100볼트, 50/60Hz, 25와트
외부규격	300mm(폭)248mm(길이)70mm(높이)
본체 중량	2.5kg

하드웨어

MD와 메가-CD를 한꺼번에 !

-CD 라디오 카세트 등장-

TV에 접속해서 메가드라이브와 메가-CD용 소프트웨어를 동시에 즐길 수 있는 CD 라디오 카세트 [CDS-GM]이 등장했다. 아이와사에서 선보인 [CDS-GM]의 가격은 45,000엔(한화로 약 370,000원)이다.

음악 CD는 물론, CD-G와 메가-CD 소프트웨어도 지원하는 CD-플레이어

하드웨어

다양한 색상의 게임기어 한정판매

최근 일본에서는 컬러풀한 게임기어 본체를 가을맞이 팬서비스 차원에서 한정판매를 실시했다. 색상은 노랑색, 파랑색, 반투명 회색이며 기능적으로는 기존의 게임기어와 변함없다.

기업

가이낙스, PC－엔진계 데뷔

[프린세스 메이커] 제작사로 유명한 가이낙스가 NEC와 손잡고 PC－엔진용 소프트웨어 제작에 참여했다. 이로써 소문만 무성하던 [프린세스 메이커]의 PC－엔진 이식은 기정 사실로 드러났으며 컴퓨터 게임업계와 제휴한 PC－F-X용 소프트웨어 개발도 기대할 수 있게 됐다.

기업

TDK, 3DO용 메모리카드 개발중

TDK가 미국 3DO사와 손잡고 데이터 보존용 메모리카드 개발에 착수, 올 연말쯤 상품화될 예정이다. 데이터 보존용 메모리카드가 개발되면 3DO용 소프트웨어에도 롤플레잉이나 시뮬레이션 장르가 늘어날 전망이다.

[드래곤볼]의 십자 버튼을 이용하여 어느 기술을 선택하는가에 따라 화상이 변한다

하드웨어

멀티미디어 입문은 [플레이디아]로!

지난 6월, 일본 장난감쇼에서 발표됐던 반다이사의 하드웨어가 [플레이디아]라는 명칭으로 9월말 발매됐다. 게임전용머신이 아니라, "손쉽게 멀티미디어를 체험할 수 있도록" 개발된 이 머신은 최대 72분의 동화가 재생 가능하며, 화상 전용의 LSI가 탑재되어 있기 때문에 대용량의 동화도 부드럽게 재생할 수 있다.
동시발매된 소프트웨어들도 비주얼을 즐기는 것이 목적이다. 가격은 24,800엔(한화로 약 230,000원)이다.

동시발매 소프트웨어 리스트

드래곤볼Z －초사이아인 절멸계획 지구편	인터액티브 애니메이션
울트라맨 파워드	인터액티브 어드벤처
핼로우 키티	교육용 소프트웨어
SD건담 대도감(가칭)	라이브러리
미소녀전사 세라문S(가칭)	인터액티브 퀴즈 & 어드벤처

소프트웨어

닌텐도, [카비볼] 제작중

닌텐도가 SFC용소프트웨어 [카비볼]을 제작중이다. 화면사진을 보면 골프같기도 하고 당구같기도 한데… 3차원 코스 위에 몇개의 적이 배치되어 있고 카비가 공모양으로 변신 적과 부딪치는 방식이다. 최후의 적이 컵으로 변할 때, 컵 안으로 들어가면 클리어한 것이다. 발매일과 가격은 아직 미정이다.

신작 소프트웨어 발매정보

※ 오른쪽 칸의 ( )안은 진척상태를 나타낸다

훼다(SFC)	●야노만 (90%) ●10월 28일 발매
드래곤퀘스트(SFC)	●에닉스 ●발매일 미정
택틱스 오거(SFC)	●퀘스트 (60%) ●94년말 발매
카마이타치노 요루(SFC)	●춘소프트 (85%) ●9월 하순 발매
극상 파로디우스(SFC)	●코나미 (55%) ●11월 발매
록맨X2(SFC)	●캡콤 개발상태 양호! ●발매일 미정
미소녀전사 세라문 －외전－(SFC)	●반다이 극비리에 추진중 ●발매일 미정
사무라이 스피릿츠(MD)	●세가 (70%) ●발매일 미정
버철 화이터(새턴)	●세가 (35%) ●발매일 미정
천외마경 Ⅲ(PC)	●허드슨 (5%) ●발매일 미정

소프트웨어

[별의 카비] CD코믹 발매

패밀리 기종의 대표적인 캐릭터 카비를 이용한 신상품이 소학관에서 발매됐다. 만화지 [국민학교 2학년]에 연재된 만화와 카비의 노래, 대화 등을 하나의 CD 코믹으로 구성했으며 가격은 1,350엔(한화로 약 11,000원)이다.

기업

세가, 히타치 기술제휴로 새턴 판매체제 더욱 공고히

일본의 히타치사는 11월에 예정된 세가 새턴의 발매를 앞두고 전문판매회사인 히타치 미디어포스를 설립, 세가 새턴 및 지원 소프트웨어 판매에 돌입한다. 이에 따라 세가는 가전 양판점을 비롯한 수퍼마켓 등 폭넓은 새턴 판매망을 확보할 수 있게 됐다. 한편 히타치 미디어포스는 연간 100만대의 판매를 목표로 하고 있다.

에닉스, 사운드 소설 발표

일본 에닉스사가 만화를 원작으로 하는 사운드 소설 시리즈를 발표했다. 제 1탄은 [드래곤퀘스트 열전 로드의 문장]이며 A5용지 규격의 8페이지짜리 일러스트집도 포함되어 있다.

명인의 게임평가

레이더차트는 게임의 완성도를 한눈에 알아 볼 수 있는 그래프로, 6가지 시각에서 게임을 평가한 것이다. 그래프의 모양이 커다란 6각형에 가까워지면 완성도가 높은 게임이므로 꽉 믿고 구입하시길!

액션 / 슈팅

김종팔

최근 각종 게임경진대회가 연이어 개최된다는 소문에 대회 참가하기 위해 예상 게임을 줄기차게 공부하고 있는 중이라고 떠벌리고 다닌다. 또한 그러한 핑계로 회사내에 있는 미소녀 게임을 모두 빌려가 버렸는데. 과연 김종팔이 진정 목표로하는 것은 우승일까? 미소녀일까?

원더홍

싸움왕 '94를 하다가 마이의 복장에 충격을 받은 원더홍은 어느날 갑자기 마이와 같은 옷을 사기 위해 근무 시간 도중 특기인 땡땡이를 치고 옷사러 돌아 다녔다고 한다. 결국 똑같은 옷을 사긴 했는데 아침 출근을 위해 옷다리다가 태워 먹었다. (이유:원더홍의 팬인 장재발이 출현하는 아침 체조 따라하다가…)

사무라이 스피리츠

제작사	타카라
발매일	94.9.22
가 격	10,900엔
기 종	SFC

7 우헥! 사쇼가 SFC용으로 등장했단 말이야! 이거 큰일났군. 이제 다른 명인들과 실력이 비슷해지겠네. 게임은 네오지오와 별반 다름이 없는 것을 보니. 재미있겠군. 하지만 확대축소가 없네. 다카라가 요즘 부쩍 잘 만드는 것을 보니 대단한 노하우가 쌓인 것같군. 흠잡을 데가 없다.

8 설명이 필요 없는 최고의 격투 게임으로 아랑 스페셜보다는 잘 만들어져 있다. 하지만 네오지오와 비교하면 많이 떨어지는데 줌기능은 그렇다고 쳐도 캐릭터의 그래픽이 많이 딸린다. 하지만 변함없는 검 솜씨를 자랑하고 있어서 격투 게임광들은 구입해도 좋을 듯.

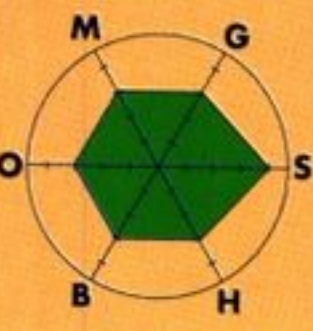
콘트라 더 하드 코어

제작사	코나미
발매일	94.9.23
가 격	9,000엔
기 종	MD

9 미드나잇 레지스탕스, 혼두라 스피리트 등과 매우 흡사한 형태의 작품으로 박진감이 있는 반면 섬세하고 꼼꼼한 면이 MD의 특성을 100%활용한 듯싶다. 처음에는 MD-CD의 하드웨어를 사용하지 않았나 하는 착각도 든다. 꼭 해보세요. 명작임!

7 코나미의 간판 액션 게임중 하나인 콘트라 시리즈. 수퍼 알라딘보이용은 그래픽, 사운드가 약간 떨어지지만 4명의 캐릭터들부터, 3차원 화면, 그리고 많은 중간 보스들은 화끈한 액션이 무엇인지를 보여 준다. 특히 여러 화면 효과들에 주목을 하자.

킹오브 화이터즈 '94

제작사	SNK
발매일	94.9.10
가 격	미공개
기 종	ARC

7 그래픽이 SNK답지않게 너무도 사실감 넘치도록 묘사가 되었다. 특이하게도 이 게임을 재미있게 하려면 3명의 필살기를 모두 자유롭게 구사해야한다는 점이기도 하지만 최근 오락실에서는 1명만 선택하도록 했다는데. 조금 아쉽기도 하다.

7 200메가에 근접한 게임이지만 뭔가 부족한 듯하다. 움직임도 딱딱하고 캐릭터의 그래픽도 엉성해서 기대보단 실망! 특히 내가 제일 좋아하는 료의 얼굴이 완전히 영구가 다 됐다는데 또 한번 왕 실망! 용호팀은 무슨 추남대회하나? 그래도 날 닮은 마이는 인기 폭발이구나. 오호호!

매드 스토커

제작사	NEC
발매일	94.9.15
가 격	5,800엔
기 종	PCE

7 현재 나와 있는 X68K용 게임인 제노사이드 처럼 닌자 또는 무사를 로보트라는 소재를 이용해 다시한번 게임화시킨 게임이라 약간은 반감이 있다. 하지만 게임의 구성에서는 전투장면에서 불꽃이 튀긴다거나, 잔상기법을 표현하는 등 여러가지 독창적인 아이디어가 삽입되었다..

6 앗! 얼마만에 나오는 아케이드 카드 전용 게임이냐! 완전히 발켄같은 분위기의 게임이지만 발켄과는 약간 다르다. 액션적인 면이 강조되어 있다고나 할까? PC엔진에서는 보기 힘든 스타일의 게임으로 시간때우기에는 적합하다.

롤플레잉/어드벤처

이킹
변지.. 시무룩해 보는 것이 혹시 '추녀(秋女)'가 아닐까? 말 그대로 가을을 타기 때문인지 갈색 바바리에 긴머리를 풀어 헤치고, 낙엽을 밟을 준비를 하는 것같다. 하지만 그녀의 가을 분위기와는 아랑곳하지 않는 나쁜 똥들! 흑흑흑(그만 또 낙엽밑에 똥을 밟고야 말았다나!) 정말 똥귀신이 붙은 걸까?

송백정
[진 사무라이 스피리츠]에 자신이 등장하지 않는다는 사실이 밝혀지면서 커다란 충격을 받은 송백정. SNK에 쳐들어가려다 SNK에는 검술의 고수가 많다는 것을 안 그는 결국 자신이 등장하는 게임을 만들기로 했다는데 맘대로 될까? 게임 제목은 [송백정! 정육점을 노려라]라나 뭐라나?

드래곤 슬레이어

제작사	세가/팔콤
발매일	94.9.30
가 격	8,800엔
기 종	MD

역시 해상도의 차이가 게임에서 확실히 느껴지는 순간이다. 캐릭터의 묘사가 약간은 탁하다는 느낌을 주지만 몬스터는 크기가 커서 그다지 흠 잡을 데 없군… 시나리오에 맞는 이벤트의 표현은 적절할 뿐 아니라 화면 처리에서도 16메가다움이 돋보인다.

오랜 역사를 자랑하는 팔콤의 명작 게임으로 역시 이스 풍의 분위기를 느낄 수 있다. 같은 회사라 그런가? 앞으로 이런 게임들만 많이 나온다면 수퍼 알라딘보이 롤플레잉 게임도 무시못하겠은데… 수퍼 알라딘보이 유저들이여! 꼭 해보기를.

샤크3

제작사	NEC
발매일	94.9.22
가 격	7,800엔
기 종	PCE

98시리즈로 먼저 발매되어 어느정도 지명도를 얻은 게임이기 때문에 PC엔진 유저라면 믿고 구입해도 될 것이다. 기존의 샤크 시리즈와는 다르게 묵직한 오프닝이 불만하다. 하지만 전혀 다른 스토리와 연출을 본다면 아마도 감동하지 않을 수 없을 것이다. (너무 샤크의 광고맨 같군.)

음! 이 게임은 컴퓨터와 다른 게 거의 없다. 그 말은 게임기의 성능을 살리지 못했다구도. 그래픽도 약간 지저분해 보이고 시스템도 그다지 마음에 안든다. 하지만 필드상에서 높이 표현은 잘했구만.

삼국지 외전2

제작사	소프트월드
발매일	94.9.10
가 격	미정
기 종	IBM-PC

우선 한글로 나와서 친숙함을 준다. 삼국지의 단점이었던 많은 숫자 메뉴들을 메뉴화해서 플레이하기에 간편하고 사이드 방식의 전투 장면이 마음에 든다. 근대 삼국지에는 왜 이킹이 안나오지? 챔프서는 나도 엘리트병인대.

이것이 정말로 대만에서 만든 게임이란 말인가? 조금 늦은 감이 있긴 하지만 끝내준다. 새로운 기법의 RPG 시스템으로 구성되었다는데, 사실은 에너지 레벨을 직접 보여주며 턴방식으로 전투를 하는 방식을 얘기하는 것인데 한참 인기있는 전투 시스템이기도 했다. RPG를 좋아하는 사람들이라면 새로운 전투기법을 즐겨볼 만도 하다.

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐

정부미
최근 여성스럽지 않게 미소녀 게임을 즐기고 감동을 받았단다. 그래서인지 에어로빅에 수영, 조깅 등 닥치는데로 가리지 않고 멋진 몸매를 가꾸기 위해 여념이 없다. 식사시간에 그녀 왈 "열심히 운동한 후에 영양 보충은 합리적인것!"이라는데, 천고마(馬)비라 하였거늘 어찌 천고인(人)비란 말인가!

우춘리
얼마전 동생 우춘디와 함께 목숨을 걸고 설악산으로 단풍 놀이를 갔는데 우연히 흔들바위 뒤에서 M을 만나게 되었다. 무서워진 춘리 자매가 뒤도 안보고 도망가자 M이 뒤쫓아 오면서 하는 말. "난 니 에미다. 이것들아!"

캡틴츠바사

제작사	테크모
발매일	94.9.23
가 격	7,800엔
기 종	MCD

만화책의 스토리를 그대로 게임화시킨 작품으로 FC의 1편과 동일한 스토리로 진행되나, 최근에 츠바사 시리즈에서 사용되는 게임시스템과 혼합 방식으로 이루어졌다. CD-ROM이라 리얼한 사운드와 비주얼을 감상할 수 있는 반면 속도의 저하로 게임성의 반감을 가져올 우려가 있다.

가장 독특한 축구 게임으로 유명한 이 게임이 수퍼 알라딘보이에 등장을 하다니. 역시 최근에는 기종을 넘나다니는게 유행이야. CD 롬을 사용해서 가장 많은 비주얼 장면과 스토리, 성우의 기용이 완전히 만화영화를 보는 기분이네. 춘리의 타이거 숏! 쨍그랑. 에구구구! 이땐 36계가 최고여.

리블라블

제작사	남코
발매일	94.9.21
가 격	6,300엔
기 종	SFC

귀여운 스타일의 퍼즐로 여성이 즐기기에 적합하지 않나 생각된다. 인기가 있어서일까? 현재 오락실에 2편까지 나올 예정이라 하는데, 일단 접하면 쉽게 익숙해질 수 있는 게임이기도 하다.

와! 내가 제일 좋아하던 게임이 다시 나오다니 반갑당께롱. 15여년 전에 나왔던 게임이라 그래픽은 별로지만 2명이 함께 게임을 한다면 정말 한명이 죽어도 모를 정도로 재밌다. 보통의 땅따먹기와는 다른 아이디어가 돋보이는데 좀 전에 같이 하던 춘디는 워디로 갔다냐?

히트 게임 차트

황금빛으로 물든 들녘을 지키는 허수아비처럼 게이머에게 더 정확한 정보를 전달하는 게임계의 파수꾼이 되기로 결심했어! 분주하게 학교생활을 하고 있을 챔프독자 여러분에게 여유로 다가서고 싶은 농다리 챔돌이가 전해드리는 정확한 히트게임차트, 과연 가을에 어울리는 게임은 무엇이고 어떤 변화가 일고 있는지 낱낱이 알려 드리겠습니다.

*독자 인기 순위는 이미 발매된 게임,구매 희망 순위는 발매 예정인 게임에서 산출한 것입니다.

독자인기순위

1 버철 화이터
- 아케이드
- 격투액션
- 세가

2 라이브 어 라이브
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 9,900엔
- 94년 9월 2일

3 슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ
- 슈퍼컴보이
- 대전액션
- 캡콤
- 10,900엔
- 94년 6월 25일

4 랑그리사 Ⅱ
- 수퍼 알라딘보이
- 시뮬 · 롤플레잉
- 메사이아
- 9,800엔
- 94년 8월 26일

5 드래곤볼Z 초무투전3 NEW
- 슈퍼컴보이
- 대전액션
- 반다이/현대전자/영실업
- 98,000원
- 94년 9월 26일

6	화이널환타지 Ⅵ	롤플레잉	24M	SFC
7	우루세이 야츠라	어드벤처	CD	MD-CD
8	아랑전설 스페셜	대전액션	32M	SFC
9	콘트라-더 하드코아-	액션	8M	MD
10	드래곤볼Z 무용열전	대전액션	16M	MD

한글화된 "드래곤볼Z 초무투전3"의 뜨거운 열기

드래곤볼 시리즈팬들의 높은 관심속에 한글화되어 발매된 "드래곤볼Z 초무투전3"는 그 인기를 유감없이 증명하며 단숨에 5위에 올랐다. 정상차지도 시간문제인듯. 그러나 과연 버철화이터의 장기집권을 몰아낼 수 있을 것인지 관심이 주목되고있다.

구매 희망 순위

1 드래곤 퀘스트Ⅵ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 용량 미정
- 가격 미정
- 발매일 미정

2 크로노트리거
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 24M
- 가격 미정
- 발매일 미정

3 브레스 오브 화이어Ⅱ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 캡콤
- 용량 미정
- 가격 미정
- 94년 12월 예정

4 용호의 권2
- 슈퍼컴보이
- 대전액션
- 자울스
- 32M
- 10,900엔
- 94년 12월 예정

5 프로젝트 J NEW
- 슈퍼컴보이
- 액션 · 어드벤처
- 에닉스
- 용량 미정
- 가격 미정
- 발매일 미정

6	택틱스 오거	시뮬레이션	미정	SFC
7	록맨X2	액션	미정	SFC
8	소닉과 너클스	액션	미정	MD
9	페다	시뮬레이션	20M	SFC
10	진 여신전생if	롤플레잉	16M	SFC

드래곤 퀘스트 Ⅵ, 드디어 정상에!!

화이널환타지 Ⅵ 이후 최대의 관심을 모으고 있는 대작 드래퀘6가 드디어 정상에 올랐다. 그러나 언제나 그렇듯 정상의 자리는 외롭고 다양한 수작들의 추격도 만만치 않다. 또한 슈퍼컴보이로 이식된 용호의 권2와 한글화된 초무투전3의 멋진 대결이 예상된다. 과연 누가 이길까? 잘 지켜보면 알 수 있겠죠!

애독자가 뽑은 베스트 5

기종별 게임순위

*기종별 순위는 애독자엽서의 순위와 본지 마리오클럽 100명의 순위 평가를 참조하여 합산한 결과입니다.

□ 10월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

슈퍼컴보이/패밀리/미니컴보이

1. **라이브 어 라이브**
   - ■ 스퀘어
   - ■ 16M
   - ■ 9,900엔

2. **슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ**
   - ■ 캡콤
   - ■ 32M
   - ■ 10,900엔

3. **태권도**
   - ■ 휴먼/현대전자
   - ■ 8M
   - ■ 98,000원

4. **화이널 환타지 Ⅵ**
   - ■ 스퀘어
   - ■ 24M
   - ■ 11,400엔

5. **아랑전설 스페셜**
   - ■ 타카라
   - ■ 32M
   - ■ 10,900엔

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위,구매희망[illegible] 차트에 정답을 맞추시는 분중 1명에게는 슈퍼컴보이 1대, 2명은 신작 게임팩 1개씩을 드립니다.(마감 : 매달 18일까지이며 전화번호 [illegible]시는 자동탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

명인의 애(愛)게임 스내쳐

게임계의 반항아, 이준탤 명인의 愛게임은 SF영화같은 흥미진진한 분위기와 뛰어난 사운드의 [스내쳐].
MSX로 나왔던 어드벤처게임으로 그래픽, 스토리, 구성면에서 뿐만아니라 'SCC'라는 사운드칩으로 엄청난 사운드를 자랑한다. 예측불허의 스토리전개로 플레이어가 곧 주인공이 된 듯한 흥분을 맛볼 수 있게 해준다. PC엔진으로 발매되어 있고,CD알라딘보이로도 발매될 이 게임은 감동과 스릴이 함께 하는, 어드벤처 게임의 차원을 한단계 높인 수작이다.

수퍼 알라딘보이/CD알라딘보이/핸디 알라딘보이

1. **랑그리사 Ⅱ**
   - ■ 메사이아
   - ■ 16M
   - ■ 9,800엔

2. **우루세이 야츠라**
   - ■ 게임아츠
   - ■ CD
   - ■ 7,800엔

3. **콘트라-더 하드코아**
   - ■ 코나미/삼성전자
   - ■ 8M
   - ■ 미정

4. **드래곤볼Z 무용열전**
   - ■ 반다이
   - ■ 16M
   - ■ 8,800엔

5. **신창세기 라그나센티**
   - ■ 세가
   - ■ 16M
   - ■ 8,800엔

PC엔진

1. **3×3 아이즈**
   - ■ NEC홈 일렉트로닉스
   - ■ CD
   - ■ 8,800엔

2. **두근두근 메모리얼**
   - ■ 코나미
   - ■ CD
   - ■ 8,800엔

3. **탄생 - 데뷰 -**
   - ■ NEC 애비뉴
   - ■ CD
   - ■ 7,800엔

4. **매드스토커**
   - ■ NEC 홈 일렉트로닉스
   - ■ CD
   - ■ 5,800엔

5. **드래곤볼 Z**
   - ■ 반다이
   - ■ CD
   - ■ 3,800엔

히트 게임 차트

해외 기종별 인기 순위

*이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계해 철저분석 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

패밀리/게임보이

순위	제목	장르	제작사
1	열투 아랑전설 2	대전액션	타카라
2	열투 사무라이스피리츠	대전액션	타카라
3	슈퍼 마리오랜드3	액션	닌텐도
4	젤다의 전설1	액션 RPG	닌텐도
5	와리오의 숲	액션 퍼즐	닌텐도
6	테트리스 프래쉬	액션 퍼즐	닌텐도
7	동키콩	액션	닌텐도
8	GB원인2	액션	허드슨
9	J리그 위닝골	스포츠	EA빅터
10	고바야시명인의 모험	액션	허드슨

슈퍼컴보이

순위	제목	장르	제작사
1	아랑전설 스페셜	대전액션	타카라
2	드래곤 퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
3	슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ	롤플레잉	에닉스
4	마더2 -기그의 역습-	롤플레잉	닌텐도
5	드래곤볼Z 초무투전3	대전액션	반다이
6	라이브 어 라이브	롤플레잉	스퀘어
7	가마이다찌의 밤	어드벤처	춘소프트
8	진 여신전생if	롤플레잉	아트라스
9	화이널 환타지 Ⅵ	롤플레잉	스퀘어
10	제로4 챔프	레이싱	미디어링

슈퍼 알라딘보이

순위	제목	장르	제작사
1	랑그리사 Ⅱ	시뮬레이션	메사이아
2	신창세기 라그나센티	롤플레잉	세가
3	샤이닝포스 CD	롤플레잉	세가
4	루나 -이터널 블루-	롤플레잉	세가
5	슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ	대전액션	캡콤
6	소닉과 너클스	액션	세가
7	모탈컴배트 Ⅱ	대전액션	어클레임 저팬
8	드래곤 슬레이어 Ⅱ	롤플레잉	세가
9	콘트라-더 하드코어-	액션	코나미
10	로드 모나크	롤플레잉	세가

PC엔진

순위	제목	장르	제작사
1	천외마경	롤플레잉	허드슨
2	3×30아이즈-삼지안변성-	어드벤처	NEC 홈 일렉트로닉스
3	코즈믹 환타지 Ⅳ	롤플레잉	일본 텔리넷
4	슈퍼 스트리트화이터 ⅡX	대전액션	캡콤
5	아랑전설 스페셜	대전액션	허드슨
6	탄생 - 데뷰 -	시뮬레이션	NEC 애비뉴
7	게첸디너	액션 RPG	NEC 홈 일렉트로닉스
8	프린세스 메이커1	시뮬레이션	NEC 홈 일렉트로닉스
9	네오 넥타리스	시뮬레이션	허드슨
10	두근두근 메모리얼	시뮬레이션	코나미

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼 컴보이	수퍼 알라딘보이	PC 엔진
열투아랑전설2	아랑전설스페셜	랑그리사 Ⅱ	천외마경 Ⅱ

미국순위

1 슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ
■ 슈퍼컴보이
■ 캡콤 USA
■ 대전액션

2 브레스 오브 화이어 NEW
■ 슈퍼컴보이
■ 캡콤
■ 롤플레잉

3 베어너클 Ⅲ
■ 수퍼 알라딘보이
■ 미국 세가
■ 액션

4 와일드 트랙스 NEW
■ 슈퍼컴보이
■ 미국 닌텐도
■ 레이싱

5 슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ
■ 수퍼 알라딘보이
■ 캡콤 USA
■ 대전액션

그래도 우리는 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ

일본과는 달리 슈퍼 스트리트 화이터 의 인기는 식을 줄 모르는 지속상태이다. 마치 국가의 개성을 보여주는듯 생각하며 즐기는 롤플레잉 게임은 찾아볼 수 없다. '과연 겨울이 되어도 시원한 액션게임이 인기를 모을까?'하는 궁금증이 생긴다. '이한치한'(?)대로 액션게임의 인기는 얼마동안 계속될 전망이다.

이달의 기종별 차트 우승 게임

패 밀 리	슈퍼 컴보이	수퍼 알라딘보이	PC 엔진
열투아랑전설2	아랑전설스페셜	랑그리사 II	천외마경 II

해외 기종별 인기 순위

*이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계해 철저분석 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

패밀리/게임보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	열투 아랑전설 2	대전액션	타카라
2	열투 사무라이스피리츠	대전액션	타카라
3	슈퍼 마리오랜드3	액션	닌텐도
4	젤다의 전설1	액션 RPG	닌텐도
5	와리오의 숲	액션 퍼즐	닌텐도
6	테트리스 프래쉬	액션 퍼즐	닌텐도
7	동키콩	액션	닌텐도
8	GB원인2	액션	허드슨
9	J리그 위닝골	스포츠	EA빅터
10	고바야시명인의 모험	액션	허드슨

슈퍼컴보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	아랑전설 스페셜	대전액션	타카라
2	드래곤 퀘스트 VI	롤플레잉	에닉스
3	슈퍼 스트리트화이터 II	롤플레잉	에닉스
4	마더2 -기그의 역습-	롤플레잉	닌텐도
5	드래곤볼Z 초무투전3	대전액션	반다이
6	라이브 어 라이브	롤플레잉	스퀘어
7	가마이다찌의 밤	어드벤처	춘소프트
8	진 여신전생if	롤플레잉	아트라스
9	화이널 환타지 VI	롤플레잉	스퀘어
10	제로4 챔프	레이싱	미디어링

슈퍼 알라딘보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	랑그리사 II	시뮬레이션	메사이아
2	신창세기 라그나센티	롤플레잉	세 가
3	샤이닝포스 CD	롤플레잉	세 가
4	루나 -이터널 블루-	롤플레잉	세 가
5	슈퍼 스트리트화이터 II	대전액션	캡 콤
6	소닉과 너클스	액 션	세 가
7	모탈컴배트 II	대전액션	어클레임 저팬
8	드래곤 슬레이어 II	롤플레잉	세 가
9	콘트라-더 하드코어-	액 션	코나미
10	로드 모나크	롤플레잉	세 가

PC엔진

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	천외마경	롤플레잉	허드슨
2	3×30아이즈-삼지안변성-	어드벤처	NEC 홈 일렉트로닉스
3	코즈믹 환타지 IV	롤플레잉	일본 텔리넷
4	슈퍼 스트리트화이터 IIX	대전액션	캡 콤
5	아랑전설 스페셜	대전액션	허드슨
6	탄생 - 데뷰 -	시뮬레이션	NEC 애비뉴
7	게첸디너	액션 RPG	NEC 홈 일렉트로닉스
8	프린세스 메이커1	시뮬레이션	NEC 홈 일렉트로닉스
9	네오 넥타리스	시뮬레이션	허드슨
10	두근두근 메모리얼	시뮬레이션	코나미

미국순위

1 슈퍼 스트리트화이터 II
- 슈퍼컴보이
- 캡콤 USA
- 대전액션

2 브레스 오브 화이어 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 캡콤
- 롤플레잉

3 베어너클 III
- 수퍼 알라딘보이
- 미국 세가
- 액션

4 와일드 트랙스 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 미국 닌텐도
- 레이싱

5 슈퍼 스트리트화이터 II
- 수퍼 알라딘보이
- 캡콤 USA
- 대전액션

그래도 우리는 슈퍼 스트리트 화이터 II

일본과는 달리 슈퍼 스트리트 화이터 의 인기는 식을 줄 모르는 지속상태이다. 마치 국가의 개성을 보여주는듯 생각하며 즐기는 롤플레잉 게임은 찾아볼 수 없다. '과연 겨울이 되어도 시원한 액션게임이 인기를 모을까?'하는 궁금증이 생긴다. '이한치한'(?)대로 액션게임의 인기는 얼마동안 계속될 전망이다.

아랑전설 스페셜

기종	제작사	장르	용량
슈퍼컴보이	타카라	액션	32M

「아랑전설 스페셜」(이하 아랑스페셜)이 발매되었다는 소리를 게임챔프를 통해 알게 되어 꼭 한번 해보아야겠다는 생각이 들었다. 그 이유는 지난번에 「아랑전설2」를 했을 때 조작성도 좋았고 그래픽도 뛰어났기 때문이다. 1탄과 2탄의 캐릭터들이 함께 나온다는 재미있는 아이디어와 배경 화면에서의 여러가지 볼 거리들을 슈퍼컴보이에서도 볼 수 있겠구나 하며 기대를 잔뜩하고 구입했으나 막상 집에서 해보니 기대에는 미치지 못하는 듯하였다. 32메가로 늘어난 용량, 4천왕 및 기스 하워드의 사용, 그리고 료 사카자키의 선택 등 여러 재미있는 요소들을 뒷받침하기에는 32메가라는 용량이 너무도 부족하게 느껴졌다. 음악은 Ⅱ보다 많이 향상되었으나 오프닝이 생략되어 있고 그래픽과 조작성은 더욱 떨어진 듯하였다. 거기에 초필살기와 필살기의 박력이 현저히 떨어져 박진감을 느낄 수가 없었다.

특히 격투 게임에서 가장 중요한 요소중의 하나인 조작성이 전보다 떨어져서 패드를 가지고 조작하기가 너무 힘들었는데 테리의 경우 라이징태클을 구사하기가 힘들고, 게다가 Ⅱ에서와 같이 멋있지도 않다. 그리고 캐릭터들의 점프가 너무 높아서 점프시에는 얼굴이 보이지 않는 것도 하나의 단점으로 꼽을 수 있다.

그러나 진보된 것이 있다면 음악인데 음악은 돌비 서라운드로 만들어져 있어서 오디오로 연결해서 들으면 양질의 사운드를 즐길 수 있다는 것이다. 한마디로 사운드만 빼면 전보다 완성도가 떨어지는 느낌을 받았다.

타카라사와 같은 대전 액션 게임 제작업체에 바램이 있다면 앞으로 대전 액션 게임은 배경과 음악보다 조작성과, 각 캐릭터의 개성에 더욱 중점을 두어 만들었으면 한다. 슈퍼 스화 2가 성공을 거두었던 것이 그 좋은 예라 할 수 있다.

아랑 스페셜에 대하여 실망한 마음을 뒤로 하면서 타카라의 다음 액션 작품인 사무라이 스피리츠를 기대하며 이만 글을 마칠까 한다.

정의년
나이 : 17세
주소 :
직업 : 고등학생

독자의 게임평가

* 채택된 원고는 (주)아랑에서 협찬하는 게임팩을 드립니다. TEL : (02)715-5828
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프
「독자의 게임평가」 담당자 앞

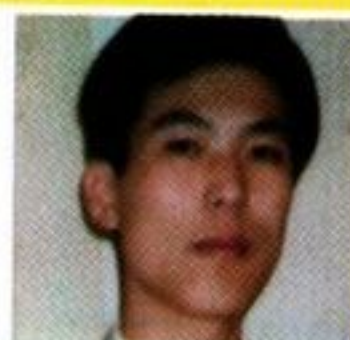
이 컬럼은 자신이 플레이해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 코너입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 반드시 본인의 사진을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을 때는 자동 탈락되오니 유의하여 주십시오.

와일드 건즈

기종	제작사	장르	용량
슈퍼컴보이	나츠메	액션	8M

김명우
나이 : 21세
주소 :
직업 : 대학생

몇년 전에 꽤 인기를 끌던 게임이 하나 있었다. 「카발」이라는 게임이었는데 단순하지만 아기자기한 맛에 많은 사람들이 재미있게 즐겼던 게임으로 기억된다. 타겟을 조정해서 적들을 잡는 게임들은 꽤 오래전부터 있었지만 2명이 함께 게임을 즐길 수 있었던 것은 카발이 처음이 아닌가 생각되는데 이 카발의 인기로 이와 비슷한 종류의 게임들이 많이 등장했지만 슈퍼컴보이로는 등장한 적이 없어서 나에게는 무척 아쉬움을 주었다. 그러나 「와일드 건즈」라는 게임이 등장함에 따라 카발같은 종류의 게임을 좋아하는 나는 이 게임을 구입하지 않을 수 없었다.

이 게임의 장점은 우선 슈퍼컴보이의 기능을 잘 살린 멋진 화면 연출에 있다. 화면이 흔들리는 기법과 깔끔한 그래픽, 총에 맞으면 물건이 부서지거나 총알 자국이 남아서 현실감을 주는 등의 아주 세세한 부분까지 신경을 썼다는 점, 그리고 이런 게임들은 캐릭터들이 좌, 우로 빨리 이동되면서 총알을 피하는 것과는 달리 2단 점프로 총알을 피할 수 있게 만든 것이다. 특히 가장 나의 눈길을 끌었던 것은 밧줄로 적을 묶어서 잠시나마 적을 못 움직이게 할 수 있는 점으로 이 게임만의 내세울 수 있는 독특함이라 할 수 있다.

하지만 단점도 역시 있었는데 그 중 하나는 적들의 공격이 약간 단순했다는 것을 들 수 있다. 적들의 공격 패턴이 많지가 않아서 몇번만 게임을 하다보면 금방 적들의 약점을 파악할 수 있다. 그리고 총으로 건물이나 배경들을 쓰러뜨리는 재미가 없다는 것도 약간 마이너스 요소였다. 하지만 가장 결정적인 것들은 두 가지가 있었는데 하나는 스테이지 수가 너무 적었다는 것, 그리고 다른 하나는 보스들의 크기가 큰 것들이 많지 않아서 보스답지가 않았다는 것을 들 수 있다.

그러나 이런 모든 단점들은 용량으로 해결할 수 있는 것들이어서 앞으로도 고용량을 사용해서 이 와일드 건즈가 나온다면 지금까지 말한 단점들은 모두 사라질 수 있을 것이다.

할인 통신 판매실시!!

현대 슈퍼컴보이

현대전자

(주)아랑이 게임을 알차게 즐기는 방법을 가르쳐 드립니다.

신종게임팩 1개 구입비용이면 신종게임과 구종 명작게임들을 마음대로 골라서 동시에 즐길 수 있는 절호의 기회입니다. 전화 한 통화면 전국어디에나 우편 발송됩니다.

슈퍼 컴보이

A군	B군		C군	판매가격
스트리트화이터 2	배틀터치볼 2	메탈맥스 2	한국프로야구	A군+B군=₩55,000
에어리어 88	영웅전설 2	전국전승	태권도	A군+C군=₩70,000
슈퍼사카	용기병단 단잘	미신전생 조쿠	화이터즈 히스토리	B군+C군=₩90,000
T·M·N·T	캡틴날개 Ⅳ	홀리스트라이커	마리오 컬렉션	A군+B군+C군=₩100,000
러싱비트의 난	매직존슨 슬램덩크	분노의 요새	란마 1/2 초기난무	
에프제로	폭소 인생극장	썬더버드	아랑전설 Ⅱ	
슈퍼팡	타이니툰	다라이어스포스	드래곤볼 초무투전 Ⅱ	
엑스레이	브레스 오브 화이어	기동전사 SD건담 Ⅱ	용호의 권	
콩고스게이퍼	스워드 월드	알카에스트	NBA 잼	
초마계촌	실버사가 Ⅱ	몬스타 메이커Ⅲ	록맨X	
콘드라 3	에스트 폴리스 전기	월드 히어로즈		
화이날 화이트	데드댄스	아쿠스 스피릿		
에어리언 대 프레데터	드래곤볼 Z 초무투전	북두의 권 7		
원탁의 기사	드래곤즈 매직	T·M·N·T 뮤탄트 워리워즈		
	소닉윙스	전설의 오우거배틀		
	미스틱 퀘스트	성검전설 Ⅱ		

수 퍼 알 라 딘 보 이

A 군	B 군	C 군	D 군	판매가격
고스트 바스터즈	뉴질랜드 스토리	골든액스 3	하이퍼 덩크	A군+B군+C군=₩55,000
골든액스	다아나	도라애몽	바클리 잼	A군+B군+D군=₩80,000
다윈 4081	데저트 스트라이크	모탈 컴뱃	T. M. N. T 토나먼트 화이터	A군+C군+D군=₩90,000
디캡어택	라스트 배틀	선더포스 Ⅳ	환타지스타 Ⅳ	B군+C군+D군=₩95,000
몬스타 레이어	램파트	홀이와 뚱이 2	이터널 챔피언	A군+B군+C군+D군=₩100,000
사신 드락소스	루나크	스노우 브라더스	바람돌이 소닉 3	
썬더포스 3	몬스타 월드 3	쿨스팟	월드히어로즈	
수퍼시노비	스플래터 하우스 Ⅲ	베틀매니아 대음양	베어너클 3	
우주거북선	소닉	캡틴 아메리카	NBA잼	
화이팅 마스터즈	울트라맨	파워 이슬리트		
환타지스타 2	카다쉬	뿌요 뿌요		
환타지스타 3	키드카멜레온	컬럼스 Ⅲ		
쥬얼마스타	샤이닝 다크니스	타임 도미네이터		
스트라이더 비룡	홀이와 뚱이			
쥬쥬전설				

주문방법

1) 전화나 우편으로 원하는 게임을 주문한 후
2) 아래 통장에 물품대금을 입금하시면
3) 입금 확인후 3일 이내에 우편 배달됩니다.
4) 직접 방문하셔서 사셔도 됩니다.

계좌번호

(예금주 : (주)아랑)

농　　협 : 011－01－393921
국민은행 : 015－25－0020－539
신탁은행 : 36308－1915508
외환은행 : 209－22－00626－2
하나은행 : 113－048064－00104
한일은행 : 180－039551－13－501
우 체 국 : 013722－0021072

발송시 휴대용 다용도 부채와 스트리트화이터 Ⅱ 예쁜 스티커를 선물로 드립니다.

주문처

■서울시 용산구 한강로 3가 40－969 관광터미널 B1－34호 (주)아랑 기획 판매부
■대표전화 : (02)715－5828, 공휴일은 (02)716－8808

⊙위의 모든 소프트는 정본이며 각군은 매월 조정될 수 있습니다.

새로운 격투 게임의 변화는 분명히 왔다!

버철화이터 2

1 특보

3D 폴리곤 격투 게임으로 게임계에 선풍을 몰고온「버철화이터」. 하지만 이를 만든 세가 AM2 팀은 그것으로 만족하지 않았다. 조금더 현실감 있는 완벽 입체 게임을 만들 수 있을까? 어떻게 하면 게임챔프 독자들을 만족시킬 수 있을까?「버철화이터」를 제작한 후 계속 이런 고민들로 꽉 차 있었다. 그런데 그 고민들을 해소라도 하듯, 지금 새로운 캐릭터 2인을 비롯, 게임계의 혁명이라고 할 수 있는 텍스처매핑을 사용한「버철화이터」제 2탄이 등장한 것이다. 단, 개발상황은 75%!!

역시 게임챔프 독자들은 혜택을 받게 된 것이다.

아케이드	현지 발매일	94/12/중순	장르	대전 액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가 AM2	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	플레이 요금	미정	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

모델2 채용으로 한층 파워 업!!

버철화이터가 발매되고 곧 「2」가 제작된다는 소문은 챔프에서도 몇번에 걸쳐 게재된 바 있으며 이 소문은 드디어 진실로 밝혀지게 되었다. 그리고 전작 발매로부터 9개월, 드디어 기대의 화면이 공개되었다.

모델2의 위력

「버철화이터2」는 보드가 모델2로 변경되어 제 1탄보다 사용할 수 있는 폴리곤 수가 늘어났다. 그러므로 얼굴윤곽과 체격이 한층 실물처럼 되었다. 그리고 텍스처매핑 기능을 사용하여 제프리와 울프의 상반신 등에 피부질감을 내기도 하고 라우와 파이의 복장에 모양을 낼 수가 있게 되었다.

등뒤의 옷 무늬가 분명히 나타나며 움직일 때마다 세심하게 움직인다

리얼한 동작이 파워 업

모델2를 사용하여 그래픽의 향상뿐만 아니라 캐릭터와 배경등도 부드럽게 움직이도록 되었다. 이것은 「1」의 묘화표현이 1/30초 단위였던 것에 비해 2는 1/60초 단위로 표현하고 있기 때문에 「1」보다도 기술의 스피드 등은 실제 격투가들이 싸우는 동작과 거의 같다.

그외에도 동작면에서는 캐릭터의 얼굴이 뚜렷히 상대방향을 보는 듯이 각도가 변화하기도 하고 다운기술을 받은 직후도 그냥 쓰러지는 것이 아니고 뒹굴기도 하며 쓰러졌을 때도 타격을 받은 쪽으로 뒤집히며 엎어지는 동작을 취한다.

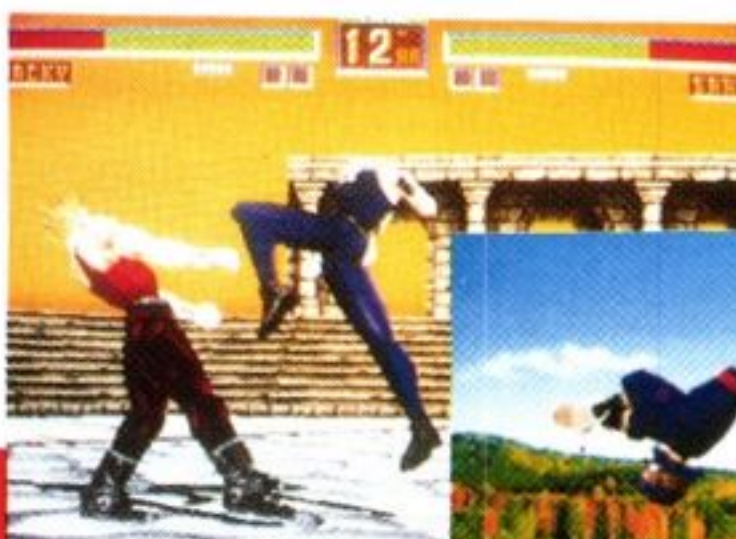
배경에도 폴리곤 채용

「1」은 한 화면만 배경이였지만 「2」에서는 배경 앞에 폴리곤으로 만들어진 건물과 나무 등이 놓여 있다. 물론 카메라 앵글로 맞춘 건물 등은 다른 각도로 보여진다.

면에 의해서는 뗏목 위에서 강을 내려가면서 싸우는 스테이지도 있고 때로는 다리 아래를 빠져나가는 등의 연출도 있다.

전작의 배경도 멋있지만

2탄의 배경이란 이루 말할 수 없을 정도이다

이것이 텍스처매핑을 사용한 제 2탄의 위력

공격이 한층 유연해지는 등 조작성에 파워 업을 가했다

Virtua Fighter 2

새로운 캐릭터 참가로 화끈한 배틀 경험

전작에 전혀 등장하지 않았던 패턴으로 공격해 오는 새로운 캐릭터 2인이 등장했다. 즉, 기존의 구캐릭터 8인+새로운 캐릭터 2인, 총 10인이 등장하게 된 것이다. 물론 구캐릭터들도 변화점이 없다는 것은 아니다. 새로운 기술이 늘었을 뿐만 아니라 통상기조차 변한 캐릭터들도 있어 큰 폭으로 재구성된 것을 볼 수 있다.

VS

새로운 캐릭터 2인

리온 (당랑권)

사마귀의 행동을 본따 만든 권법, 당랑권을 사용한다. 손을 사마귀와 같이 하고 그곳에서 재빠른 기술을 펼친다. 자세는 낮으며 더구나 동작이 상당히 빠르므로 충분히 익힐 때까지는 많은 노고와 시간을 필요로 한다.

여성팬을 많이 사로잡을 것으로 기대된다

슌(취권)

마치 술취한 주정뱅이와 같은 동작으로 상대를 희롱하는 권법 '취권'을 사용한다. 우선 놀랄 만한 것이 그 움직임이다. 항상 비틀비틀거려 걷잡을 수 없는 동작을 한다. 더우기 갑자기 뒤로 자빠지기도 하고 덜썩 주저앉기도 한다.

새로운 캐릭터끼리의 싸움. 다채로운 전투가 될 것이다

슌의 주무쌍전각이 아키라를 강타

새로운 전략을 꾀하는 특수행동!

새로운 기술 이외에 2에서는 특수한 행동도 사용할 수 있게 되었다.

급소찌르기

전작에서 파이가 했던 것과 같은 것으로 던지기가 아닌 무릎으로 엎어치기하기도 하는 캐릭터도 등장했다.

받아넘기기 공격

한번 상대의 비스듬한 앞쪽에서 펀치을 먹이고 측면에서 공격하는 듯한 방법과 쓰러지면서 기술을 구사하는 것 등이 있다.

반격 공격

반격 공격이란 Ⓟ 또는 Ⓚ를 입력하는 것으로 그 장소에서 바깥주먹과 돌려차기를 내는 것. 그런 상태에서Ⓟ와 전작 Ⓚ를 입력하여 연속기로 사용 할 수 있다.

「2」에서는 이와 같은 행동의 출현으로 전법이 상당히 변화했다는 것을 알 수 있다.

라우의 새로운 소점프킥이 파이를 강타

전작중 파이만이 사용가능했던 급소찌르기 공격

새로운 기술

울프의 새로운 기술, 플라잉닐킥. 하지만 빗맞았을 경우에는 엄청난 위험에 처하게 된다. 바로 공격이 빗나갔을 경우는 그만큼 허점이 생긴다는 것이다.

아직은 개발상태

현재는 75%의 개발상황을 보이고 있다. 지난 8월 6일 로케테스트도 가졌고 9월 21일에 열린 AM쇼에서도 그 자태를 보였다. 현단계에서는 아키라 기술중 맹호경파산의 카운트 데미지양이 상당히 커졌고 새로운 캐릭터의 던지기 데미지를 높이고 있다는 정보 정도만 알려져 있다. 챔프에서는 계속해서 「2」탄의 정보를 아낌없이 제공하고자 한다. 다음호에는 더욱 상세한 정보를 약속하며…

2 특보

한국판「진·사무라이 스피리츠」가 「진·사무라이 투혼」으로 나온다!

「사무라이 스피리츠」의 제 2탄이 「진·사무라이 스피리츠」로 등장한다는 정보는 이전에도 소개한 바 있는데 이번에는 더욱 화끈한 정보. 바로 한국판은 「진·사무라이투혼」으로 타이틀이 바뀐다는 것입니다.

* SNK/대전액션/

SAMURAI SPIRITS

진·사무라이 투혼

승리의 데모도 화끈하도다~

동물사육사끼리의 대결! 근데… 참참은 탐탐의 누이동생이란다

조작법이 더욱 난해하다니…

기본 조작법은 [사무라이 스피리츠]와 마찬가지. 8방향 레버로 캐릭터를 조작하고 A, B, AB 버튼으로 베는 공격(맨손일 때는 펀치 공격), C, D, CD 버튼으로 발차기 공격을 한다. 레버를 같은 방향으로 재빠르게 2번 입력하면 전방 대쉬와 후방 대쉬가 이루어지는 것도 전작과 마찬가지. 그러나…

전방구르기

레버를 비스듬히 앞쪽 아래로 2번 입력한다. 전방 대쉬와는 달리, 낮은 자세로 접근하기 때문에 높은 위치로부터의 공격을 피하면서 기회를 포착할 수 있다.

낮은 자세로 접근하는 [전방구르기]

후방 구르기

웅크리고 있을때 비스듬히 아래쪽 밑으로(웅크리고 방어한 방향) 레버를 2번 입력하면 낮은 자세로 멀리 피할 수 있다.

이제 대공 기술을 갖추지 못한 캐릭터들에게도 서광이 비추는 도다!

후퇴형 대쉬

후방 대쉬중에 레버를 전방으로 입력한다. 후방 대쉬를 하는 척하다가 전방으로 대쉬하면 페인트 기술이다.

돌진형 전방 구르기

전방 대쉬중에 레버를 비스듬히 앞쪽 밑으로 입력한다. 전방으로 대쉬하는 상태에서 그대로 전방구르기를 한다. 높은 위치에서 공격하는 적에게 상당히 유효하다.

도발

엎드리기

레버를 밑으로 2번 입력. 레버를 입력하고 있는 동안 엎드리기 동작을 취한다. 전방구르기, 후방구르기와 마찬가지로 높은 위치에서 공격해 오는 적은 낮은 자세로 피한다. 물론, 이 상태에서 방어도 가능하다.

[엎드리기]

이동할 필요없이 그 자리에서 상단공격을 피할 수 있다

[진·사무라이 스피리츠]에는 도발 행위가 추가되었다. 그것도 무려 2종류! 상대와 떨어져서 AC 버튼으로 [도발1], 상대와 떨어져서 BD 버튼으로 [도발2]이다.

현 단계에서는 도발 행위에 특별한 효과는 없다. 그리고 2종류가 존재하는 것도 개성을 살리기 위한 연출적인 기법일 뿐 아무것도 밝혀진 바가 없다.

하단 피하기

이 기술에는 2종류의 조작법이 있고, 어느 것을 사용할 것이냐는 플레이어의 판단에 달렸다. 하나는 BC 버튼 동시 누르기, 나머지 하나는 상대의 웅크리고 하는 공격이 적중하기 직전에 방어하는 것이다.

이것은 후방으로 약간 점프해서 발공격을 하는 척하는 효과를 낼 수 있다. 상단 공격을 피하면서 근접/이탈할 수 있는 전방 및 후방구르기, 엎드리기 등의 새로운 기술 공방이 치열해질 전망이다.

맞는 순간에 웅크리고 방어하면 하단 회피가 된다(이대로는 실패…)

반격동작

상대가 선 채로 하는 공격이 적중하기 직전에 방어하면 성공. 상대의 공격을 반격하면서 데미지를 입히는 공격/방어 일체형의 테크닉이다.

[아랑전설 스페셜]의 회피 공격과는 달리, 공격자는 방어할 수 없다.

성공하면 후방으로 가볍게 뛰어올라 발끝 공격을 회피한다

방어가 늦으면 이 꼴이 되고 만다

진검베기

진검베기 그 자체는 전작에도 있었지만, [진·사무라이 스피리츠]에서는 완벽하게 진검베기를 노릴 수 있다.

커멘드는 맨손 상태에서 공격당하기 직전에 ←↙↓↘→ 레버를 입력한다. (캐릭터가 오른쪽을 바라보고 있는 경우) 캐릭터는 일단 준비 자세를 취하기 때문에 기스의 몸통 날리기로 착각하고 만다. 성공한 후에는 상대를 날려버린다.

칼날 겨루기

서로의 공격이 맞부딪쳤을 때 일어나는 현상. 이때 버튼의 연타(A, B)에 의해 결과가 나타난다. 또 칼날 겨루기에서 이기고 있을 때 레버를 앞으로 입력하면 전진한다.

한편, 새로운 기술인 [상대를 차서 넘어뜨리기]와 [위치 변환]이 추가되어 칼날 겨루기의 결과는 3가지로 나타난다. 참고로, 어떤 결과가 나올 것인가는 무작위이다.

분노 시스템의 파워 업

데미지를 입을 때마다 이글이글 불타오르는 분노 게이지. 상대의 공격을 받을때, 화면 하단부의 분노 게이지가 상승하여 최고의 상태가 되면 공격력이 급격히 올라간다.

한편, [진 사무라이 스피리츠]에서는 최고 상태에서만 사용할 수 있는 [무기파괴 필살기]가 각 캐릭터마다 하나씩 주어진다.

공격을 당할 때마다 분노는 쌓여만 가고… 결국 왕호의 분노는 폭발하고 만다

무기 파괴 필살기

분노 게이지가 최고 상태일 때만 사용할 수 있다. 이 기술이 적중하면 상대의 무기를 파괴할 뿐만 아니라 강한 데미지를 입힐 수 있는 초강력 필살기이다.

단, 상대가 방어한 경우에는 무기에는 데미지를 입히지 못하고 상대의 체력을 감소시키는데 그친다. [진·사무라이 스피리츠]에서는 무기에 내구력이 설정되어 있지 않기 때문에 [무기파괴 필살기] 이외에는 무기를 파괴시킬 수 없다.

덧붙여서 말하자면, 파괴되는 무기는 일정 시간이 흐른 후에 다시 장비할 수 있다. 또 다음 라운드에서 부활하는 것도 전작과 마찬가지다.

비각

천사와 악마의 양면성을 지닌 비각도 캐릭터 등록을 마쳤다. 그러나 운반 가능한 것은 [살]과 [폭탄] 뿐… 득점 아이템은 배달 중지. 그 대신 [살]은 체력을 회복할 수 있는 3종류가 등장한다.

비각도 이제 조연급 배우로 급성장하였다
"언젠가는 차인표같은 인기 절정의 스타가 되어야지! 그래, 그 날을 위해 열심히 뛰는 거야!!"

신 캐릭터에 송백정이 빠졌다!!

암흑의 검을 받아랏!!

키바카미 겐쥬로

하오마루 각오하라!

비탄의 깊은 산 속, 허공을 가르는 칼바람 소리가 거세다. 진검 승부를 펼치는 두 사나이… 하나는 긴머리를 묶었고, 또 하나는 등에 큰 상처가 있다.

「합!」

머리를 묶은 사나이가 검을 휘두른다. 실로 호쾌한 칼솜씨다.

「타앗!」

무자비한 공격을 살짝 피한 사나이의 예리한 반격… 미처 피할 겨를도 없이 당하고 만다.

「기다려!」

그 광경을 보고 있던 화풍원 화중이 급히 나서 만류한다.

「죽일 생각인가! 겐쥬로」

등에 상처를 입은 사나이, 겐쥬로…

「나는 이놈과의 승부에서 승리했다. 죽이고 말고는 내가 결정한다. 안그런가 하오마루?」

말없이 겐쥬로를 쳐다보는 하오마루의 옆구리에서 피가 흐르고 있다.

겐쥬로와 하오마루는 같은 시기에 화중의 제자로 들어갔다. 화중은 이 두놈이라면 자신의 무예를 전승할 수 있으리라 생각했다. 현 시점에서는 겐쥬로

가 이겼다. 그러나 화중은 깊이를 가늠할 수 없는 하오마루에게 더 기대를 걸고 있었다.

겐쥬로의 혼은 이미 악마의 단계로 접어들고 있었다.

「이대로라면 사람들에게 재앙을 줄 뿐…」

화중은 결국 겐쥬로의 파문을 명한다. 화중과 하오마루에게 앙심을 품은 겐쥬로는 마물의 수하로 들어가 하오마루를 제거할 기회만을 노리고 있었던 것이다.

고스톱 공격이닷!

겐쥬로는 화투 필살기를 지니고 있다. 특히, [3연살]은 이리, 사슴, 나비 등 3장의 화투를 베면서 상대에게 돌진하는 도박형 필살기이다.

또한, 하오마루와 같은 스승 밑에서 수련을 쌓았던 탓에 하오마루와 거의 유사한 필살기를 구사한다.

초강력 필살기 [3연살]

남미 최강의 원시소녀

참참

난 부메랑으로 승부할래요!

좀처럼 잡기 힘든 뱀장어를 노려보며,

「이놈을 잡아서 탐탐과 함께 먹을테야! 힘내! 파크파크!」

자신의 애완용 침팬치에게 소리를 지르는데… 뭔가가 참참을 덮쳐선 매달고 있던 [탄질 스톤]을 낚아챘다.

[돌리도! 돌리도!]

던지기 기술。상대의 밑으로 들어가 손발을 잡고 돌린다

참참도 힘차게 뛰어올라 보지만, 새처럼 민첩한 마물은 날쌔게 사라져 버리고 만다. [탄질 스톤]은 참참의 가문에 대대로 내려오는 가보로, 평상시에는 그 돌에서 방출되는 에너지 차단용 결계 속에 보관한다.

하지만 [탄질 스톤]이 마음에 들었던 참참은 가끔 부모님의 눈을 피해 놀곤 했다.

「어떡하지… 그래! 삼촌하고 얘기해 봐야지!」

참참의 삼촌은 유명한 보물찾기 선수로 [탄질 스톤]의 행방을 간단히 알아낸다.

「빨리 다녀올께요!」

그러나 그 뿐… 탐탐은 돌아오지 않았다.

긴 무기가 없는 참참은 부메랑을 날려 적을 제압한다

작은 몸집이라고 깔보다간 뼈도 못추린다구!

부메랑과 침팬치 파크파크를 벗삼아 [탄질 스톤] 찾기에 나선 참참은 남미 최강의 용자이자, 탐탐의 누이동생이다.

비장의 무기 **[파크파크 가블]**. 침팬치에게 명령하는 순간…

입에서 정령을 토해낸다

으이그머니나! 저게 뭐여?

침팬치가 가슴을 부풀리며 뛰어올라…

몸집이 작기 때문에 적의 공격을 쉽게 피할 수 있는 장점이 있으나, 무기의 리치가 짧다. 신검 행게항게장게를 지니고 있지 않은 참참은 그 대신, 부메랑과 민첩성있는 돌진 기술을 사용하여 상대를 농락하듯이 싸운다.

하오마루의 검술 스승

화풍원화중

고화원의 주지, 그의 정체는…

사람의 그림자 조차 찾아볼 수 없는 산봉우리에 위치한 '고화원'이라는 사찰에서 주지로서 남은 생을 보내고 있는 한 늙은이가 있었다. 그 주지의 이름은 '화풍원화중'. 지금은 조용한 은둔 생활을 하고 있지만, 젊었을 때는 그 누구도 흉내낼 수 없는 검술의 달인으로 수없이 많은 검사들과 격투를 벌여 결코 패배한 적이 없었다. 이렇듯 승리의 나날을 보내고 있던 어느날, 자신의 힘으로는 이길 수 없는 마물에게 도전하여 검도

제대로 휘둘러 보지 못한채 패배의 쓴 잔을 마시게 된다. 이것을 계기로 '이제 더이상 살인은 하지 않겠다'라고 결심하고, 지금까지 자신에게 죽임을 당한 마물의 혼을 위로하기 위해 승려가 된 것이다.

어느날 화중이 사는 사찰에 강인해 보이는 한 사나이가 방문한다. 그의 이름은 하오마루, 그는 그때부터 화중의 검술 제자가 된다.

"스승님, 얼마전 마물에게 습격을 당했을 때 온 몸의 힘이 빠지고 정신을 완전히 잃어버린 것같았는데 도대체 그 놈의 정체가 무엇인지 모르겠습니다" 하오마루의 혼을 빼앗아 가려고 했던 그 마물의 정체를 화중은 쉽게 알고 있었다. 그는 평소에는 볼 수 없었던 어두운 얼굴로 "더이상 알려하지마라"고 하오마루를 향해 말했다.

지금까지 자신이 정성을 쏟으며 가르쳤던 사랑스런 제자와 마지막 술을 나눈 후 하오마루를 산에서 내려 보낸다. 그를 보내고 며칠 후, 화중 자신도 정든 사찰을 뒤로 하고 길을 떠난다.

화풍원화중은 하오마루의 검술 스승으로 늙긴했지만 경험에서 나오는 노련함은 결코 무시할 수 없는 것이다. 그러나 화중은 검 대신 지팡이를 가지고 독특한 기술을 펼친다. 가벼운 지팡이에 혼을 담아 놀라운 힘을 발휘하는 무신을 펼치는 모습은 가부청명을 연상시키는 음양도의 기술과도 비슷하다. 가볍고 날렵한 전체적인 움직임, 삿갓을 사용한 공격, 지팡이로 지탱하여 날아가는 기술 등이 가능하기 때문에 늙었다고 무시하면 큰 코 다치기 쉽다.

불꽃 무신 발사! 맨처음에는 붉은 종이만 던진다

그 종이가 서서히 실체화된다

붉은 종이가 불꽃 무신이 되어 갈포드를 공격한다

삿갓을 사용하거나 지팡이를 사용하는 등 다양한 기술로 결투를 펼친다

격렬한 승부사의 세계를 보여주겠다!

나인하트 즈가

황제를 위하여!

유럽 프러시아 제국과 근접한 이 나라는 국민 모두가 보병으로, 강력한 병사들을 각 나라에 파견하는 일로 국가의 재정을 채워나가는 군사국가이다. 후방에는 더 이상 갈 곳 없는 절벽이, 전방에는 풍성한 분지가 펼쳐져 있어 침략의 표적이 되었다. 따라서 그들의 성은 침략을 막기 위한 적절한 지형에 위치하였고, 높은 성벽과 복잡한 구조로 난공불락의 요새, '성기사단'이라고 불리우는 유럽 최강의 군사가 항상 대기하고 있었다.

"즈가, 소문은 들었겠지"

하인리히 황제가 옆에 서 있는 신하에게 말했다.

최근 유럽 각국에서 귀족과 기사들이 민간인을 학살하고 농작물을 불태워 버리는 파괴적인 만행이 행해지고 있다는 소문이 퍼져 있었던 것이다.

"너도 얼마전 정체를 알 수 없는 놈에게 당했다고 했지?"

얼마전 성에서 즈가는 마물에게 습격당한 일이 있었다. 이처럼 거대하고 견고한 성에 어떻게 침입해 들어왔을까 조차도 알 수 없었다. 또한 누가 즈가가 마물에게 습격당했다고 말한 것일까가 더욱 알 수 없는 일이었다. 즈가는 그때 일을 황제에게 말한 적이 없었기 때문에 더욱 놀랐다.

"이대로 가다가는 이 나라도 다른 나라들과 같은 운명의 길을 걸을지도 모르겠다. 기사단을 총동원해서라도 처치해 버리고 싶지만 정체를 알 수 없는 놈과 싸우는 이런 상황에서는 언제 어디서 나타날지도 모르니 정말 답답하다. 그래서 네가 이 일을 비밀리에 조사해 보아라."

즈가는 황제의 부탁을 받고 마물토벌을 위한 여행을 떠난다.

뭐니뭐니 해도 오른팔이 캡!

나는 진 사무라이의 큰 손 즈가다!

불타는 큰 손!

즈가의 주요 무기는 바로 그의 오른팔. 길고 거대한, 닿기만 해도 모든 것을 태워버리는 무기가 신체와 직접 연결되어 다른 캐릭터보다 민첩한 움직임을 볼 수 있다. 오른쪽 팔 뿐만 아니라 발 기술과의 다양한 연결 등 모두 중요한 무기들이다. 또한 균형잡힌 육체에서 나오는 빠른 스피드와 파워가 잘 어우러진 공격을 펼치는 캐릭터이다. 필살기도 화려하고 스타일도 이만하면, 진사무라이의 인기 정상이 바뀔지도 모르겠다(?).

나는 진 사무라이의 큰 손이다

즈가의 필살기인 발칸 드류켄. 큰 손을 앞으로 주욱 늘려서

뜨거운 불을 적의 얼굴에 발사

환상적인 불의 여신이 나타난다

오른쪽 팔 외에 발기술도 사용. 이럴 땐 큰 손이 방해물이다

특보 3

BUBBLE BOBBLE 버블보블

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장 르	액 션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	타이토	용 량	4M	대상 연령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타		게임 난이도	ABC ⓓEF

최근 슈퍼컴보이에는 고전 게임이 리메이크되고, 인기를 끌고 있다. 타이토사의 [스페이스 인베이더]가 폭발적 인기를 얻었고 또 남코사도 최근 [리블라블]을 발매해서 커다란 인기를 얻고 있는 것을 보면 이러한 현상을 쉽게 알 수 있다. 이러한 현상에 힘입은 타이토사는 최고의 인기를 끌었던 액션 게임 [버블 보블]을 다시한번 이식하기로 결정해서 화제를 모으고 있다. 뽀글 뽀글, 보글 보글, 빠글 빠글,도대체 발음은 어떻게 해야 하지…

10여년의 연령을 자랑하는 [버블 보블]

80년대 중반에 업소용을 장악했던 타이토사의 [버블 보블]이란 게임이 있었다. 2명이 함께 즐기는 게임으로 최근의 게임과 비교하면 아주 적은 용량의 게임이었지만 워낙 아이디어가 재미있어서 당시 최고의 인기를 누리던 게임으로, 주인공 버블과 보블은 마법에 걸려서 공룡으로 변했는데 이 마법을 풀고 친구를 구하는 것이 게임의 목적이다.

버블과 보블은 적에게 거품을 발사해서 적을 거품 속에 가두고 그것을 뻥하고 터뜨려서 적들을 물리치는 독특한 방식의 게임으로 귀여운 캐릭터와 풍부한 아이템, 그리고 100개의 다양한 스테이지로 지금까지도 인기있는 생명력이 긴 게임이다.

적 캐릭터의 공격 패턴도 아주 다양하고 보너스 스테이지와 아이템 등은 최근의 게임들과 비교해도 전혀 손색이 없어서 역시 게임에는 아이디어가 중요하다는 것을 다시 한번 깨닫게 해준다.

이렇게 적을 거품에 가두고

한번에 뻥이요! 기억나시죠?

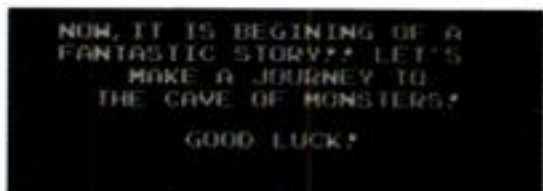
슈퍼 컴보이로의 이식은?

[버블 보블]을 슈퍼 컴보이로 이식하는데는 별 무리가 없을까? 과거 [버블 보블]은 그 폭발적인 인기에 힘입어 MSX 2와 패밀리, 알라딘보이 등으로 이식된 적이 있었다. 이러한 기종들도 이식하는데는 커다란 문제점 없이 거의 완벽하게 이식 되었는데 이들과는 비교도 안되는 뛰어난 성능을 가진 슈퍼컴보이의 성능을 감안하면 100% 이식이 가능한 것은 두말하면 잔소리다. 그리고 슈퍼컴보이용도 적들이 모두 변하는 슈퍼 버블 보블 버전도 들어가게 되고 오리지널 모드들이 추가될 예정이어서 오히려 업소용을 능가하는 완성도를 보여 주게 되는데 어떤 오리지널 모드들이 추가가 될지는 의문이다. 혹시 최근에 유행하는 대전 모드가 들어가지는 않을까?

이렇게 거품을 타고 위로 올라가자

복숭아를 먹으면 다음 스테이지에 영어 거품이 나온다

아이템이 가득 나오는 경우도 있다

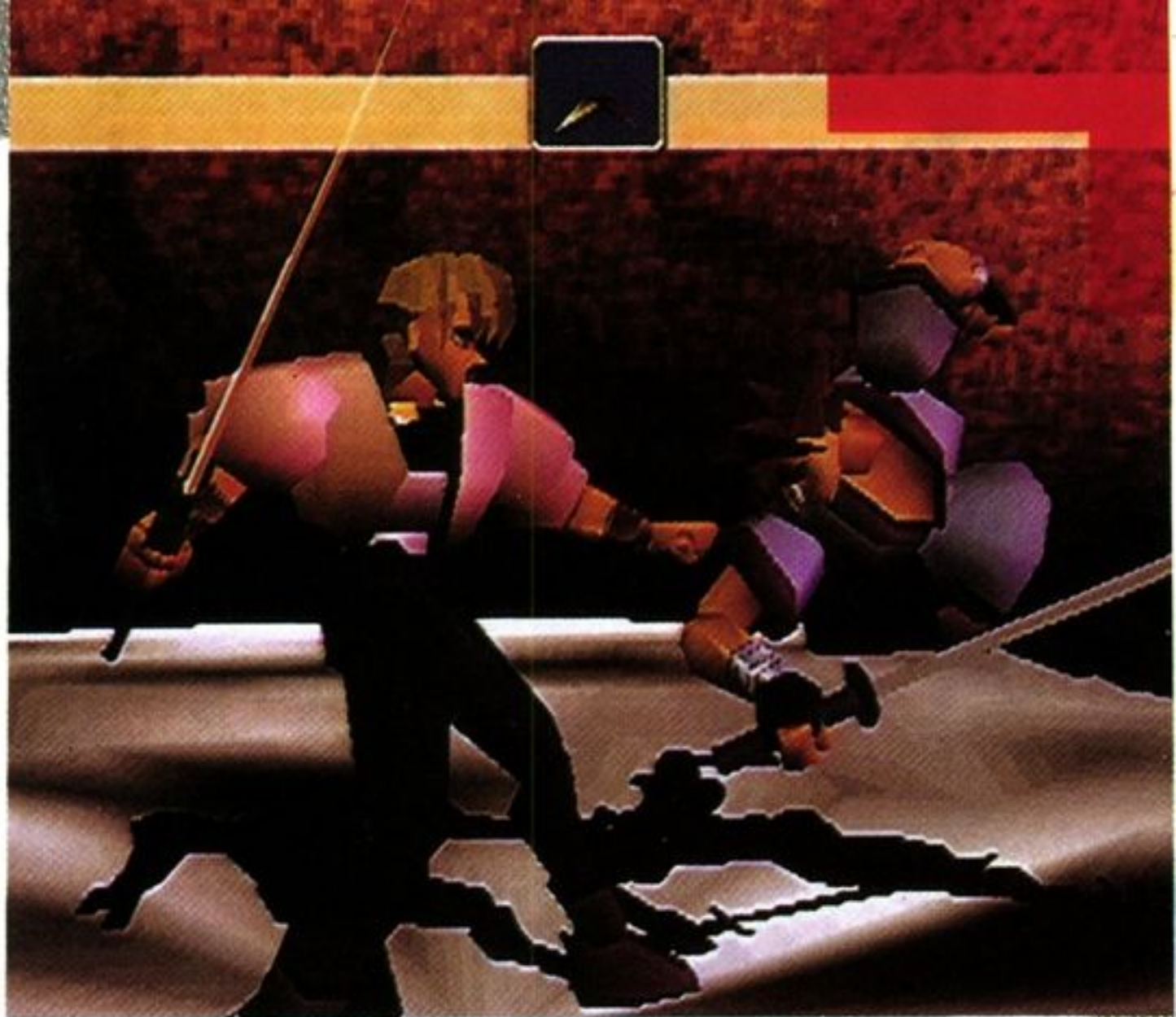
NOW, IT IS BEGINING OF A FANTASTIC STORY!! LET'S MAKE A JOURNEY TO THE CAVE OF MONSTERS!

GOOD LUCK!

스테이지 시작전에 'GOOD LUCK!' 이라고 그대로 이식

아무튼 슈퍼컴보이 유저는 올 겨울 방 구석에서 거품이나 뿜으면서 보내게 되지 않을까?

3 특보

소문만 무성하던 플레이스테이션용 3D 격투 액션 [투신전]이 살짝쿵 얼굴을 내민 순간, 춘리는 그만 원고지에 침을 흘리고 말았다. "오마나 세상에~ 이것이 징말 게임이여?" 그리고 정신을 차린 순간, 한가지 의문이 대뇌를 타고 척추를 흘러내려서는 엉덩이를 걷어찼다. "근디… 이 게임, 플레이스테숑에서만 되는겨?"

투신전 (가칭)

플레이스테이션						
	현지 발매일	미정	장르	3D 격투액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	타카라	용량	CD-ROM	대상 년령	중고생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

폴리곤 격투 게임이 하는 말, "지금까지 나온 게임… 다 사라져!"

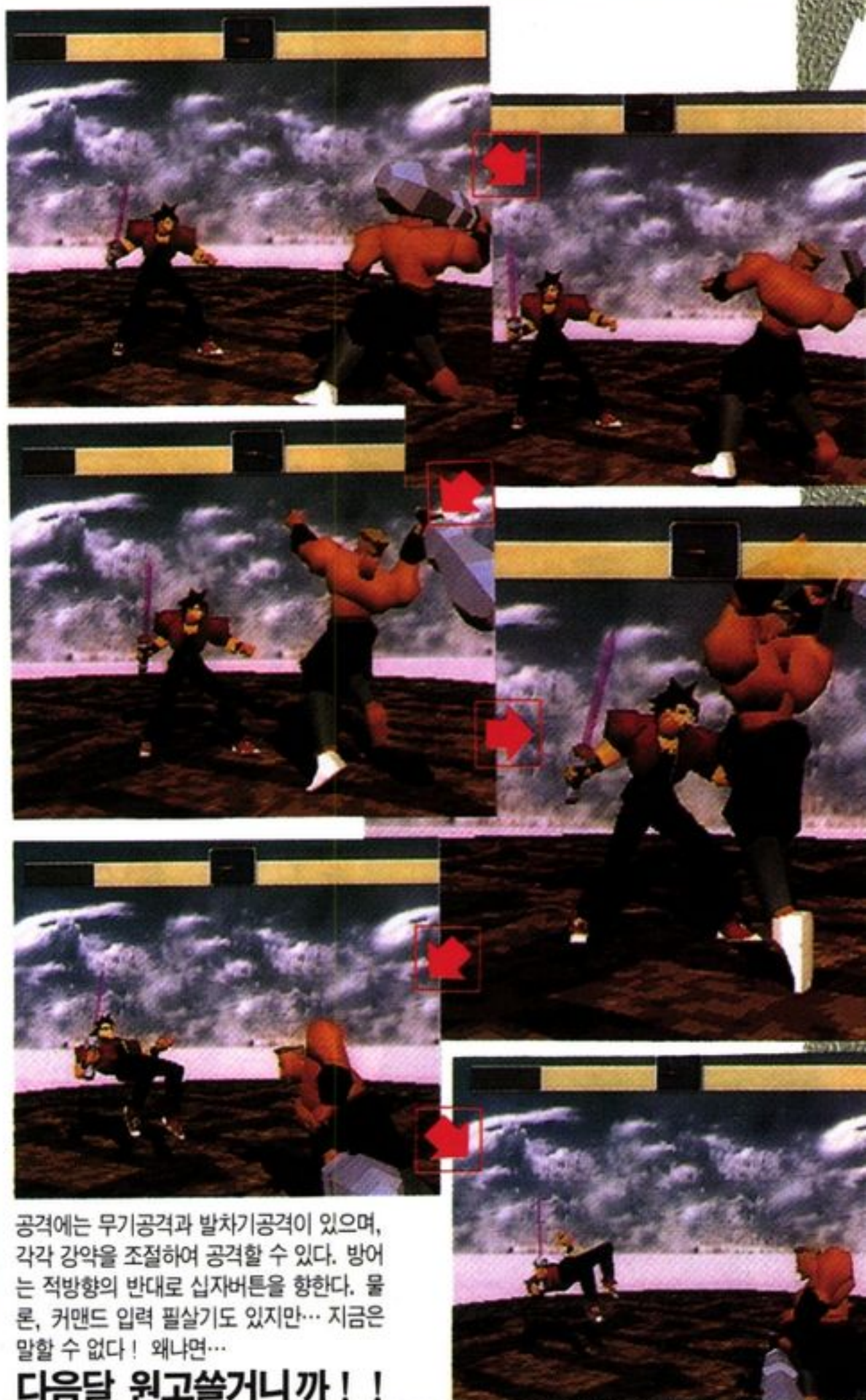
투신전의 최대 특징은 등장 캐릭터 전원이 칼, 봉, 채찍 등으로 무장했으며, 폴리곤 기법을 이용하여 입체 공간을 충실히 표현하고 있다는 점이다.

"폴리곤파와 버철파의 피비린내 나는 세력다툼이 예상되는군…"

특히 옆으로, 또는 뒤로 회전하듯이 공격을 피하는 모습은 가히 침을 흘리기에 충분한 아름다운 장면이다.

캐릭터는 사고자 1명, 탈영 1명, 무좀으로 통합병원에 실려간 이들을 제외하고 총 8명이며. 스테이지도 캐릭터마다 하나씩 지원, 셋방살이의 설움을 없앴다.

상금벌이 카인(좌)과 모험가 에이지(우). 에이지와 함께 검도를 배웠던 카인은 아버지의 원수를 갚기 위해 상금벌 이에 몸을 던졌다

플레이 스테이션의 저력을 한눈에!

공격에는 무기공격과 발차기공격이 있으며, 각각 강약을 조절하여 공격할 수 있다. 방어는 적방향의 반대로 십자버튼을 향한다. 물론, 커맨드 입력 필살기도 있지만… 지금은 말할 수 없다! 왜냐면…

다음달 원고쓸거니까!!

이 책 한 권이면 당신도 게임을 만들 수 있다!

국내 최초의 게임 기획/제작 입문서

나도 게임을 만들고 싶어!

슈퍼마리오의 미야모토 시게루,
드래곤 퀘스트의 호리이 유지,
화이널 환타지의 사카구치 히로노부.
일본 게임계 신화의 주인공들입니다.
게임을 만드는 방법과 필요한 도구,
게임을 만드는 사람들의
생생한 체험담과 육성이 그대로 담긴 책
〈나도 게임을 만들고 싶어!〉는
당신이 오래 기다리신 책입니다.

시바오 히데노리·카사이 오사무 지음
〈게임챔프〉 편집부 옮김
값 5,500원

풍부한 그림, 컬러풀한 화보,
만화로 구성된 내용 전개!
게임 개발!
이제 국내서도
가능합니다!

■전국 총판점

서울지역	
강남 영동사	554-3784
강동도서	471-2044
강서 중앙일보	644-3230
구로 대명사	802-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
명언사	713-2177
서초 동아일보	534-4280
송파 강화사	416-5101
수송사	272-0803
신진도서	466-3395
신진컴퓨터서적	714-7942
광명 광명사	809-4993
영등포 광신사	688-2614
영우사	816-1788
은평 서대문샘터	337-7836
종로 한일	737-3491
경기지역	
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0233
수원 대교서적	0331-253-6350
안산 운일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 회룡도서	0351-876-6304
인천 영풍사	032-884-0801
인천 중앙도서	032-527-9350
평택 대한도서	0333-656-5001
부산지역	
김해 지성사	051-466-6286
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-866-0850
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 특판	051-626-6501
부산 현대사	051-467-8011
경북지역	
경주 동아서적	0561-972-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구(동구)영남 도서	053-423-9193
대구(서구)해문 도서	053-421-8958
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-3547
포항 예지서점	0562-73-4870
경남지역	
마산 태영사	0551-3-5139
울산 중앙일보	0522-73-7220
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785
충북지역	
제천 경북	0443-2-3816
청주 샘터서적	0431-55-0264
충주 문학사	0441-847-2819
충남지역	
논산 보문서점	0461-2-2793
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073
강원지역	
강릉 영동서적	0371-645-3361
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0971-721-1317
춘천 경북서점	0361-241-2015
전남지역	
광주(서구)호남 서적	062-224-4020
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
전북, 제주지역	
이리 대륙서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-82-9884
제주 광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진컴퓨터서적 전화 : 714-7942

*** 구입문의 ***

제우미디어에서 발행되는 모든 책은 왼쪽의 전국 총판점에서 구입할 수 있습니다.

·주·제우미디어
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화 702-3211~4/팩스 702-3215

이달의 기업동향

삼 성 편

챔프에서는 이번달부터 이달의 기업동향이라는 코너를 만들어 게임관련 기업 및 업체를 탐방, 취재하여 생생한 뉴스를 전해드립니다.

이번달은 수퍼 알라딘보이로 유명한 삼성전자 입니다.

세계인과 동시에 즐깁시다 !

동시발매 게임 추진 활발

소닉과 너클스

아기다리고기다리던 소닉과 너클스가 우리앞에!

10월 18일 전세계 동시 발매를 통해 세계인과 동시에 소닉의 스피드와 박진감 넘치는 액션을 즐길 수 있게 되었다. 지금까지 게임에서는 경험할 수 없었던 새로운 시스템을 도입하여 하나의 게임으로 3배의 즐거움을 맛볼 수 있게 되었다. 그것이 바로 '도킹 시스템'! 소닉과 너클스의 팩위에 소닉 2나 소닉 3를 꽂아 소닉2와 너클스, 소닉 3와 너클스 라는 새로운 게임을 플레이할 수 있게 되어 게이머들에게는 매우 반가운 소식이라 하겠다.

메가 봄버맨

자아~내 폭탄을 받아랏! 무시무시한 시한폭탄을 떨어뜨리는 공격으로 적을 무찌르고 다양한 아이템과 보물을 찾아내는 퍼즐형 액션게임, 「메가 봄버맨」이 11월 수퍼 알라딘보이로 출시될 예정이다. PC엔진의 최대 히트작인 「봄버맨 '94」를 수퍼 알라딘보이로 이식하여 제목도 다름아닌 「메가 봄버맨」이다. 참, 놀라운 소식 한가지!

이 게임은 유럽에서 가장 먼저 발매된 후 일본 보다 먼저 아시아 지역에서는 최초로 우리나라에서 발매될 예정이다.

아이~ 시원하다!

쥬라기 공원 램피지 에디션-

또다시 공룡의 열풍이 불어온다! 지난 9월 30일에 발매된 「쥬라기 공원 램피지 에디션」은 최초에 만들어진 「쥬라기 공원」의 속편격으로 보다 빠른 플레이와 더욱 파워 업된 공룡 등 게임의 재미를 한층 높인 작품이다. 또한 아시아 지역에서는 우리나라가 가장 먼저 발매될 예정이어서 더 뜻깊은 일이라 하겠다. 이젠 한국이 아시아 게임계의 최첨단을 달릴 수 있을 날도 멀지 않았다!!

이슈를 만드는 챔프 !

이달의 핫이슈

「라그나센티」 한글화 작업 순조롭다

수퍼 알라딘보이 게임 소프트웨어의 약점이라고 한다면 뛰어난 롤플레잉 게임이 부족하다는 것을 들 수 있다. 그러나 한번 나왔다하면 그 게임성에서나 스토리,그래픽 등 모든 면에서 뛰어난 게임이 등장했었다. 이 중에 하나가 바로 「신창세기 라그나센티」이다. 이 게임은 액션 게임의 통쾌한 즐거움과 롤플레잉 게임의 감동을 함께 지닌 우수작이라 할 수 있다.

지난 10월호에서 발표했듯이 올 12월을 목표로 한글화가 진행중에 있는데 과연 지금까지 어느정도의 진행상황을 보이고 있는지 알아보자.

「신창세기 라그나센티」 한글화의 모든 기획을 마친 상태로 모든 스토리와 게임의 대화를 이해하기 쉬운 한글로 완벽하게 번역을 끝냈다. 또한 한글화를 위한 한글폰트가 완성된 단계에 있다. 그럼 기본 토대는 마련되었으니 확실한 뼈대를 세워야 할 시기에 와 있다고 볼 수 있다. 빨리 12월이 왔으면 좋겠다!

문의처 : 삼성전자 H. E사업팀 259—2973

동시 발매 예정 리스트

이제부터 수퍼 알라딘보이 유저들이 바빠지기 시작한다!

다양한 즐거움을 가져다 주는 게임들이 끊임없이 동시발매를 통해 등장하기 때문이다. 올 가을을 더욱 풍요롭게 만들어 줄 동시발매 소프트웨어들을 살펴보자!

NO	게임명	용량	장르	제작사	발매 예정일
1	콘트라 —더 하드 코아—	16M	액션	코나미	94/9/17
2	로켓 나이트 어드벤처2	8M	액션	코나미	94/9/26
3	쥬라기 공원 —램피지 에디션—	16M	액션	세가	94/9/30
4	타이니튠 어드벤처즈2	8M	스포츠	코나미	94/10/10
5	메가 봄버맨	8M	액션	허드슨	94/10/15
6	소닉 & 너클스	18M	액션	세가	94/10/18

이것이 알고싶다

'아마게돈 프로젝트'

멀티미디어 방식으로 용트림하다

그간 자체 개발 애니메이션없이 하청 구조에 의지했던 한국 애니메이션이 텔레비전을 통해 제작 움직임을 보이기 시작하더니, 드디어 선진 일본이나 미국과 마찬가지로 하나의 프로젝트로 거대한 애니메이션 제작에 박차를 가하고 있다.
그 중 하나가 인기 만화를 애니메이션화한 아마게돈이다. 국내 최고 인기작가인 이현세씨의 작품을 극화할 이 작품은 앞으로 한국 애니메이션 발전의 초석과 같은 작품이 될 것이다.

최고 고부가치 사업 애니메이션

애니메이션은 최근에 부각되고 있는 멀티미디어의 일환으로 게임이나 컴퓨터 소프트웨어와 같이 고부가가치 사업 중 하나이다. 이 점을 노린 선진국의 활동을 눈부실 정도로 놀랍다. 미국은 거액을 들여 '라이언 킹', '알라딘' 등 대작을 만들어 내고, 일본에서는 TV 애니메이션과 비디오 전용 애니메이션을 포함해 한 달에만 60편 이상의 애니메이션을 제작하고 있다.

그러나 우리나라 애니메이션은 어떠했는가? '로보트 태권V', '황금날개' 등으로 전성기를 누렸던 우리의 애니메이션들은 1987년 이후 제작 편 수가 급격히 줄기 시작하더니, 90년 '태권V 90'을 마지막으로 극장용 애니메이션은 자취를 감추고 말았다.

그러나 최근에 불기 시작한 애니메이션 붐을 타고 일반인들에게 애니메이션이란 어떤 것인지 호감을 얻으며 우리도 우리의 손으로 애니메이션을 제작해야한다는 반성의 소리가 높아졌다. 이런 상황속에서 우리의 기술로 애니메이션을 제작하겠다고 발표해 화제가 되고 있는 '아마게돈'에 관한 정보를 입수하여 공개한다.

한국 애니메이션의 새로운 전기

몇 년전, 한 만화영화의 광고에는 이러한 카피문구가 등장했었다. "은하철도 999, 캡틴하록 등 유명 애니메이션을 우리 손으로 제작…" 아무튼 전체적으로는 기억할 수 없지만 국내에서 애니메이션에 대한 인식은 어린이들의 것, 아니면 대부분이 하청을 받아 제작하는 것으로 알고지냈던 시절이 많았고 주로 하청을 받던 당시의 애니메이션 회사들은 하청을 받은 애니메이션을 우리나라 작품인양 소개, 아니면 내용을 그대로 복제하여 상영하던 시절이 있었다. 결국 우리가 만들었다는 작품들은 외국말로 더빙이 되어있었고 이후에 그것을 다시 역수입하는 하는 일이 반복되었었다.

우리나라의 애니메이션은

88년부터 주로 TV애니메이션으로 제작되기 시작했으나 극장용 작품은 전무한 상태였다. 지금과 같이 애니메이션을 일반인들에게 호응을 얻게 한 것은 외국의 애니메이션을 소개하는 전문상영회와 잡지에 연재하는 평론가, 그리고 하이텔 등의 애니메이션 전문서클 등에 의해 서서히 전파되기 시작했고 그 다음에 '인어공주'나 '알라딘' 등의 거대한 자본금으로 제작된 해외의 애니메이션이 직접적으로 붐을 일으키는데 큰 영향을 끼쳤다고 할 수 있다.

그러나 이러한 작품들이 외국에서 제작되어 국내시장을 점점 잠식하고 있다고 생각하면 비록 하청이더라도 애니메이션의 제작에 대해 실력을 인정받았던 우리나라가 이대로 가만히 보고만 있어야 한다는 것은 참으로 안타까운 현실이 아닐 수 없다.

그러나 이러한 상황을 바꾸어보고자 여러 업체에서

애니메이션을 스스로 제작하기에 이르렀고 최종적으로는 국내 최고의 역량을 집결한 '아마게돈 제작위원회'가 탄생하게되었다.

애니메이션 중심의 멀티미디어 방식

멀티미디어 방식은 기획단계에서 한 작품을 이미 여러방면으로 진출시키겠다는 것을 의미한다. 이 같은 방식으로 전개하는 애니메이션을 예로 들자면 일본의 애니메이션 '패트레이버'가 있다. 이 작품은 헤드기어(HEAD GEAR)라는 기획팀에서 어떤 작품을 구상하고, 기획하여 그것을 설정해놓은 다음 각각 다른 작가에게 일임시켜 만화부분과 비디오 전용 애니메이션으로 진행시킨 작품이었다.

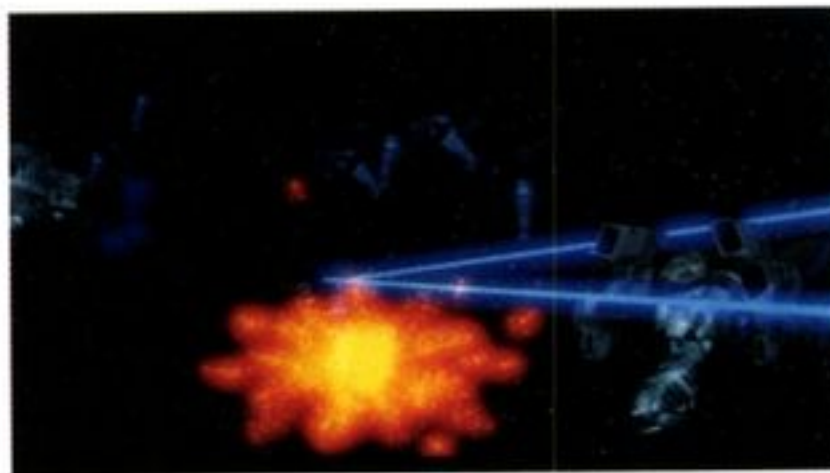
우리 기술로 제작되는 아마게돈도 이와 같은 치밀한 전문성을 보여주고 있다.각분야의 전문가들이 감수를 맡은 기획에서 시작하여 극장용 애니메이션과 출판, 비디오 게임, 캐릭터 팬시 상품, 버철 리얼리티 등을 이미 계획해놓은 상태이고 문화적 소프트로 완성도를 높여 국내 및 세계 시장을 향해 출시할 예정이다.

최고 원작을 최고 작품으로 승화

원작은 국내최고의 작가로 불리우는 이현세의 '아마게돈'으로 연재당시에는 참신한 아이디어와 독특한 캐릭터가 등장하는 SF작품으로 독자들을 사로잡았으며 당시 소년잡지 표현에서는 상상도 못할 만큼 대단한 표현을 보여주어 화제가 되기도 했다.

이러한 작품을 애니메이션으로 제작하기로 한 것은 이현세 씨와 방송작가 김혁 씨를 중심으로 각 분야별의 전문가들의 공동출자, 공동작업하는 방식으로 범문화계에서 협력을 얻어 활발하게 추진되었다.

아마게돈 제작위원회의 사무국장인 김혁 씨는 "그동안 제작해왔던 국내 애니메이션 제작사들의 노하우를 살려 최고의 작품으로 완성시키겠다."라고 밝혔다.

총 제작비 40억원 중에서 17억원이라는 막대한 예산을 사용하는 극장용 애니메이션은 10%를 쥬라기 공원에서 사용되었던 '인디고'를 이용하여 실사에 가까운 3D컴퓨터 애니메이션으로 제작하고 약 18개월(현재 8개월 경과)의 제작기간을 거치게 된다.

또 제작진도 영화 못지않게 화려하다. 제작,기획에는 원작자인 이현세 씨와 '결혼이야기', '구미호'등으로 실력을 인정받은 신씨네가 맡았고 감독과 시나리오에는 역시 원작자인 이현세 씨가 총감독을, '하얀전쟁' 등을 제작한 영화감독 정지영감독과 '넌자거북이' 등의 애니메이션 하청작업에서 높은 완성도를 보여준 실력파 심상일감독이 맡았다. 음향과 음악은 애니메이션의 극적효과를 가장 중시하는 부분으로 '새벽기차', '수요일에는 빨간 장미를' 등으로 알려진 다섯손가락의 박무일이 프로듀서를 맡고 손무현, 신대철, 김형석 씨 등의 국내 정상급 작곡가 10인이 참여하고 효과음 전문업체인 리드사운드(Lead Sound)가 효과음 부분을 보강한다.

성우 부분에서 주역급 성우에는 전문성우를 기용하지 않고 '알라딘' 등의 디즈니 애니메이션 등에서 전문배우가 더빙한 것처럼 아마게돈도 옛날 성우수업을 받은 적이있었던 한석규(오혜성역)와 노련한 사나이에서 우둔하고 성실한 춘섭이로 분하고 있는 최민식 씨와(이드 총사령관 케사로스)과 같은 배우를 성우로 기용하기로 발표했으며 이후에도 각 캐릭터에 배우를 기용할 예정으로 있다.

한국 영상산업의 혁명을 일으킬 것

현재 아마게돈의 캐릭터는 툰타운에서 맡고 있고 메카닉 디자인은 현역 군인의 고증을 받아 AAW에서 맡고 있다. 아마게돈은 애니메이션의 제작에 있어서 1/3에 해당하는 기획은 마무리단계이다. 또한 시나리오 및 캐릭터 작업은 완료되었고 이현세, 정지영 씨 등의 감독측에서 콘티작업이 진행 중이며 현재 실질적인 애니메이션 제작을 위한 초기 인원구성을 마친 상태이다. 또한 멀티미디어의 일환으로 PC게임과 업소용 게임, 16비트 수퍼 알라딘보이, 3DO 등으로 그 여세를 몰아갈 예정이다.

정보고속화시대에 대표적인 영상 소프트를 만들고 싶다는 제작자인 김혁 씨의 희망에 따라 제작되는 최고의 애니메이션 아마게돈은 한국 영상산업의 혁명을 일으키겠다는 결심아래 18개월의 기간을 거쳐 내년 7월쯤에 그 웅장한 모습을 들어낼 예정이다.

「킹 오브 화이터즈 '94」 폭소! 진풍경 대공개

어머! 내 부채창고!

하이데른의 초필살기를 맞고 있던 마이 시라누이는 문득 자신의 부채가 도둑맞고 있다는 것을 눈치챘다. 이유는 한국의 여름이 너무 더운 나머지 에어콘 살 돈이 없는 하이데른이 다음 여름을 대비해서 마이의 부채를 슬쩍.

뭐야? 유리 넌 엉덩이를 맞고 싶다고?

전편에서 귀여운 도발포즈로 폭발적인 인기를 끌었던 유리! 이번에도 정신없이 엉덩이를 두드려대는데 과연 인기를 끌려나 모르겠네?

이 누나는 아직도 저기서 부채를 꺼내네

마이의 가슴에는 몇개의 부채가 들어있는 것일까? 세계 8대 불가사의에 올라있지만 아직도 풀리지 않는 영원한 SNK의 수수께끼이다.

왜 가만히 있는 우리까지…

요즘들어 고로가 자꾸 땅을 치는 횟수가 늘고 있다는데… 그 이유는 뒤에 있는 캐릭터들이 넘어지면서 흘리는 동전으로 오락실에서 킹 오브 화이터즈 '94를 하기 위해서 라는데 믿거나 말거나…

미인은 잠꾸러기. 인간침대?

클라크가 마이에게 지면 소원을 들어주겠다고 했다가 진짜 져버려서 꼼짝없이 마이를 업어주고 있다. 클라크가 무겁다고 한마디 했다가 어떻게 됐다는데…

원숭아, 비켜 안보이잖아!

맞나? 이렇게 웃길줄이야… 킹 오브 화이터즈 '94! 이거 다시 봐야 겠는데?

뭐? 썰렁하다고? 그러다가 료에게 귀신굽기를… 자! 위에서 보심과 같이 아테나도 패왕상공권을 쓸 수 있습니다. 아테나팬 여러분 희망을 가지세요. 앞으로도 킹 오브 화이터를 많이 사랑해주시길…

클라크가 힘들게(?) 유리의 옷을 찢었지만 저 망할 놈의 원숭이…

우리 언니 왜 때려! 악! 이건 반칙이잖아!

마이가 요단강 넘어가려할 때 번개처럼 달려들어 도와주는 유리.

유리가 마이에게 꿔준 돈이 있었다나?

겐수, 뭐가 그렇게 부끄러워?

겐수가 여자와 싸우기가 쑥스러운지 계속 얼굴을 감싸쥐고 있다. 뒤에서 아테나가 보고 있을 텐데…

숨막히는 대전속에서 언제, 누구에게 패할지 모르는 우리의 캐릭터들! 하지만 그런 악조건 속에서도 우리에게 웃음을 주려고 노력하는 그들이 있다. 뭐? 전혀 안웃긴다고? 천만의 말씀 그들에게 있어 싸움은 곧 웃음이다. 여기에 챔프가 그들만의 코미디를 살짝 공개한다. 너무 웃다가 배꼽이 빠지면 오락실에서 분풀이 해주시길. 그럼 어디 웃어볼까?

앗! 카메라다.

자다가도 카메라만 들이대면 일어나서 포즈를 취한다는 최번개. 싸우다말고 필자가 카메라를 들이대자 포즈를 취해주었다. 그리고 장렬한 최후를…

아니 얘가 어딜 만져?

드디어 겐수의 속셈이 드러났다. 아까 괜히 비비꼴 때 알아봤어야 하는 건데… 아테나의 이 빨가는 소리가 들려온다.

부어라 마셔라!

어! 취한다. 자네도 한잔하게. 겐사이는 취하면 싸우는 상대에게 술을 먹인다는데. 겐사이끼리 싸우면 어떻게 되는거야?

내 술병이 어디갔나?

술병을 찾아라!

겐사이가 술병을 뒤에 차고 술병을 찾고 있다. 지독한 근시라나? 저런 스승을 믿고 있는 제자들이 불쌍할 따름이다.

아이고~! 앤디가 앤디 친다!

핀치에 몰린 형을 구하기 위한 앤디의 일격. 하지만 맞은 앤디가 때린 앤디에게 앤디끼리 그럴 수 있느냐고 이의를 제기하는 바람에 두 앤디가 의기투합. 평소에 구박하던 형을 날려버렸다는 뒷소문이…

야! 조, 너는 친구가 지는 게 그렇게 좋으냐?

패한 테리를 비웃는 조. 나중에 보가드 형제에게 추궁을 당하자 진 테리가 이긴 테리인 줄 착각했다고 변명을 했다지만 이미 테리는 이성을 잃은 후였다.

으악! 마이귀신이다! 꼴깍

갑자기 성황당 나무에서 헛것이 보이자 기절해버린 장고한. 쯧쯧 덩치값을 해라.

머리가 깨질까 철구가 깨질까?

장고한은 매일 머리가 좋아지게 한답시고 머리운동(?)을 한다. 저렇게…

그런다고 돌머리가 좋아지나! 윤만나지

화면 왼쪽하단에 테무진과 미키가 응원을 하는데

멕시코 스테이지의 게임 화면에 테무진과 미키의 모습이 보인다.

어쩌다 엑스트라가 됐을까?

패왕 상공권! 아니? 아테나가?

하오소코켄!!! 아니 아테나가 패왕상공권을? 이게 어찌된 일일까? 이 기술로 아테나도 더 강해질 수 있을까?

한국적 게임 탄생 예고!

하이텔 베스트셀러 "퇴마록" 게임화!!

총체적 예술로의 게임

한편의 좋은 영화처럼 우수한 게임 소프트웨어는 우리에게 큰 감동과 재미를 가져다 준다. 하나의 작품을 만들기 위해 치밀하게 기획을 짜고, 재미와 감동을 동시에 안겨다 주는 시나리오를 쓰고, 개성적인 인물을 창조해 내서 예측할 수 없는 사건들을 해결해 나가는 하나의 게임은 총체적 예술이라 해도 과언이 아닐 정도로 모든 분야의 예술과 기술들이 동원되고 있다. 다시 말해서 게임의 재미를 높여주는 내적 요소 뿐만아니라 멋지게 포장을 해주는 외적 요소, 즉 사운드, 그래픽 등이 하나의 궁극적인 목적을 향해 조화롭게 통일될 때 비로소 좋은 게임이 탄생되는 것이다. 그러나 게임을 만든다는 것이 말처럼 쉬운 일만은 아니다. 아무리 멋진 기획을 가지고 있어도 그것을 뒷받침해줄 시스템이나 경제적 능력이 없으면 불가능한 것이다.

일어나는 국산게임 개발

우리나라 게임제작 환경은 여전히 열악한 상황이라 할 수 있다. 게임 제작에 있어 가장 먼저 갖추어져야 할 기획의 부재가 가장 큰 문제이며, 게임의 내적 요소보다는 외적인 면에 치중하는 낭비도 무시할 수 없는 문제이다. 또 한가지를 지적한다면 소재의 빈곤이라 할 수 있는데, 이것은 우리나라 게임시장의 흐름과도 밀접한 관계가 있다.

국내 순수 제작게임보다는 유명 외국 게임들의 수입에 더 많은 힘을 기울이고 있다. 따라서 외국 인기작품의 한글 컨버전이나 유명 게임들과 유사한 게임들이 인기를 모으고 있다. 물론 한글화를 통해서 게임을 더욱 친숙하게 만들어 주는 것도 의의있는 일이라 할 수 있고 외국의 우수 게임을 모방하여 더 높은 차원의 게임을 창조해내는 것도 의미있는 일이라 할 수 있다. 예를 들어, "프린세스 메이커Ⅱ"와 "이스Ⅱ"등의 인기작이 한글로 컨버전 되어 높은 인기를 얻고 있으며 장기간의 제작 기간을 거쳐 완성한 "어스토니시아 스토리"는 우리나라의 IBM-PC 게임계에 활력을 불어넣고 있다.

이런 환경 속에서도 우리 고유의 소재를 찾아 게임화하려는 노력은 끊이지 않고 있다. 미국에는 버터 냄새나는 게임이 있고, 일본에는 일본의 분위기가 풍기는 게임이 있듯 우리도 우리의 감정을 가장 잘 표현하는 한국적인 게임이 반드시 필요하다. 아니, 필요하다기 보다는 게임업계의 꼭 이루어야할 의무라고 하는 것이 더 적절할 것이다. 이러한 요구에 응답이라도 하듯 최근 한국적 소재의 게임 개발에 노력을 기울이고 있는 제작팀이 있어 높은 관심을 불러일으키고 있다.

"퇴마록(退魔錄)"과 작가 이우혁

그것이 바로 "퇴마록"의 게임화이다. 이 "퇴마록"은 지난 93년 여름부터 하이텔에 발표된 소설로, 악한 영(靈)을 물리치는 퇴마사들의 이야기를 소재로 하고 있다. 독특한 소재만큼이나 글을 쓴 이우혁씨도 소설가로서는 색다른 경력을 지니고 있어 소설과 함께 그에 대해서도 많은 이목이 집중되고 있다. 하이텔 통신에 가입해 있는 사람이라면 그의 글을 읽지 않은 사람이 없을 정도였고 하이텔 소설이라는 일반인에게는 익숙치 않은 장르를 정착시켰다고 해도 과언은 아닐 것이다. 이러한 소리없는 인기에 힘입어 하이텔 인기 소설 "퇴마록"은 드디어 94년 7월에 활자화되기에 이른다. 유난히 뜨거웠던 여름 탓인지, 아니면 지금까지 만날 수 없었던 신선함 때문인지, 발표되자 곧 베스트셀러의 자리에 오르게 되었다. 이 소설에 대해서 각 계의 다양한 평가가 내려지고 있지만 어떤 평가를 내리기 보다는 그 순수함 자체로 받아들이는 것이 좋을 듯하다.

이 책을 간단하게 살펴보면 한국적이면서도 세계적인 소

재, 개성이 넘치는 캐릭터들, 사람의 마음을 끌어들이는 스토리 등 많은 매력과 전문적으로 글을 쓰는 사람이 아닌 풋풋함을 찾아 볼 수 있다. 또한 국내편과 세계편으로 구성되어 읽는 사람들이 다양한 정서를 경험할 수 있는 기회를 준다.

DSP팀과 "퇴마록"의 만남

평범하지 않은 인물들의 인간적인 이야기에 관심을 지닌 게임 제작자들과 영화 제작자들이 창작 제의를 해 왔지만 그들 중에 뜻을 이룬 팀은 바로 IBM-PC 게임을 제작하는 DSP팀이었다. DSP팀의 이광희 팀장은 퇴마록이 하이텔 통신에 실리기 시작한 때부터 깊은 관심을 가지고 기획을 세워왔다고 한다. 이우혁씨 또한 게임에 관해서는 매니아의 수준에 올라 있었으므로 게임화에대해서 긍정적인 생각을 지니고 있었다. 마침내 퇴마록은 게임으로서 또다시 새로운 돌풍을 예고하고 있다.

DSP팀이 퇴마록을 게임화하기로 결심한 가장 큰 이유는 한국적인 멋이 베어나오는 한국의 게임을 만든다는 것이었고 퇴마록이야말로 지금까지 찾아볼 수 없었던 가장 전통적이고 친숙한 소재의 시나리오였다.

가장 먼저 선보이게 될 게임은 퇴마록에 있는 단편이 아닌 이우혁씨가 직접 시나리오를 쓴 "어둠속의 눈"이라는 액션게임이다. 이 게임에서는 시나리오 뿐만아니라 그래픽, 사운드의 균형적인 조화를 이룩하고, 외국의 폭력적인 액션 게임과는 차원이 다른, 꼭 사용해야 할 때만 구사하는 비폭력의 정신을 표현할 계획이다.

그 다음에 제작 계획을 세우고 있는 것은 세계편에 실려있는 "세크멘트의 분노"로 특별한 수정을 가하지 않고도 멋진 어드벤처 게임의 시나리오가 되는 글이다. 그리고 이 게임부터는 CD-ROM으로 제작될 예정인데, 게임을 제작하는 사람으로서 유저의 수준을 향상시키는 역할을 하고 싶다는 의지의 표현이라 하겠다. 능력, 의지 그리고 재치를 지닌 제작팀과 평범함 속에 비범함이 베어나오는 작가와의 만남(이것을 환상적인 만남이라고 하나?)은 결코 그냥 지나칠 수 없는 일로 뭔가 일어날 것같은 기분좋은 예감이 든다.

DSP팀의 이광희씨(좌)와 구성곤씨(우)

머드 게임도 기획중

얼마전 이우혁씨와 DSP팀을 만날 기회가 있었다. DSP팀의 기둥인 기획과 프로그램을 담당하고 있는 팀장 이광희씨, 또 한 사람의 프로그래머인 구성곤씨(챔프의 김모 기자와 생김새, 하는 행동이 거의 비슷하다), 조용한 미소년 타입의 이규환씨의 3인으로 구성된 이 팀은 저마다 독특한 개성을 지니고 있었다. 한마디로 표현한다면 웃음을 잃지 않는 밝은 팀이라는 인상을 받았고 정신없이 이야기하는 가운데서도 뭔가를 찾아내는 노련함도 읽을 수 있었다. 또한 이들과 호흡을 맞추고 있는 이우혁씨도 다소 들뜬 목소리로 최근 밤낮없이 열중하고 있는 "쥬라기 공원"에 대하여 이야기하는 모습이 마치 소풍가는 어린 아이의 흥분된 모습을 보는 듯했다. 이렇게 자유롭고 즐거운 대화 속에서 갑자기 새로운 무언가가 반짝반짝 떠오르기 시작했는데 그것은 다름아닌 머드게임에 대한 것이었다.

이 게임은 기존의 혼자서 즐기던 게임과는 달리 수십명의 사람이 동시에 즐길 수 있는 새로운 형식의 게임으로 최근 붐을 일으키고 있는 분야이다.

이름하여 "고스트 파크(G-HOST PARK)". 퇴마록의 소재인 영이 등장하고 다양한 이벤트와 아이템을 갖춘 초대형 머드 게임 제작에 대한 기획을 세워나가기 시작했다. 어쩌면 머드게임이 먼저 등장할 지도 모르겠다(?!) 이 머드 게임은 테스트를 거쳐 11월에 나올 계획이다. 그러나 이 머드 게임은 IBM-PC 게임을 즐기는 유저에게 보다 재미있는 게임을 제공한다는 취지에서 만들 계획이며 가장 힘을 기울여야 할 것은 바로 높은 완성도를 지닌 게임, 퇴마록이다.

벌써부터 모든 게임업계의 관심을 모으고 있는 한국적 소재의 "퇴마록"! 과연 화려한 모습으로 탄생할 것인지 조용히 주목해 보자.

국보급 게임이 탄생한 날을 기다리며!

개성적인 3인의 퇴마사들

박신부

퇴마사의 대장격인 박신부는 의사라는 직업을 버리고 악령을 퇴치하기 위해 신부가 되었지만 신부들 사이에서도 배척당하기도 한다. 그러나 진실한 믿음을 지닌 따뜻한 인물이다. 그는 의사였던 시절, 딸처럼 사랑하던 마리라는 소녀가 악령을 물리치기 위해 자살한 사건을 계기로 의사라는 직업에 대한 깊은 좌절을 경험하고 신부가 되어 악을 쫓는 엑소시즘에 관심을 갖는다. 성수와 오로라를 사용한 강력한 방어력을 자랑한다.

이현암

불의를 참지 못하는 다혈질의 성격과 위험이 닥치면 냉정하게 사리를 분별하는 상반된 성격을 지니고 있다. 동생을 잃은 원한을 갚기 위해 퇴마사의 길을 걷기 시작하여 무술을 익히기까지 여러차례의 죽을 고비를 넘긴다. 많은 수련과 스님들의 도움으로 가장 뛰어난 무술실력을 갖추게 되었고 '월향'이라는 분신과도 같은 검을 지니고 다닌다. 퇴마사들의 든든한 보디가드이다.

장준후

퇴마사라는 험한 일을 하기에는 너무 어린 소년. 그러나 천부적인 영적 능력과 마음을 읽는 재주를 지니고 있으며 다양한 밀교의 주술에 능해서 중요한 역할을 담당하고 있다. 어린 나이에 겪기에는 어려운 일들을 많이 경험해서 어른다운 의젓함과 희생하는 마음을 지닌 동시에 천진난만한 귀여운 모습도 지니고 있어 퇴마사들의 귀염둥이이다. 그러나 웃음 속에도 왠지모를 슬픔이 베어있는 듯하다.

책에서와 마찬가지로 게임에서도 이들 3인의 퇴마사들이 주인공으로 등장하게 되며 기본적인 성격이나 사용하는 기술 등은 변함이 없을 것으로 예상된다.

긴급속보 X-맨

X-MEN

캡콤이니까 만들 수 있는 초특급 액션 게임이 등장했다. 이번 게임도 뛰어난 캐릭터성과 탁월한 사운드, 그리고 흠잡을 수 없는 그래픽으로 우리들을 액션 게임 세계로 이끌어 갈 것이다.

미국과 일본에서 텔레비전 애니메이션으로 폭발적인 인기를 누린 바 있는 X-맨이 캡콤사 제작으로 우리들에게 다가온다. 이제 여러분은 살아 숨쉬는 액션 게임의 감동을 느낄 수 있을 것이다.

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	백업 카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

액션 게임이라 할 수 없는 감동의 스토리!

태어날 때부터 경이적인 능력을 가지고 있었던 뮤턴트(초인간)들이 무적의 팀인 「X-맨」을 결성한다. 생체병기와 매드 사이언티스 등 여러가지 종류의 사악한 악당들에게 도전장을 던지는 정의의 X-맨. 과연그들은 악당 무리들을 잘 물리칠 수 있을 것인가? 자! 그러나 그 대답은 여러분만이 알고 있다.

보통 가지고 있는 드럼프에 에너지를 담아서 던질 수가 있다

적 캐릭터 이외에도 스테이지 마다 우리들을 괴롭히는 트랩도 존재한다

어떤 캐릭터라도 보통 사람과 다른 특별한 능력을 가지고 있다.

화면 가득히 아군 캐릭터를 위협하는 적 캐릭터도 등장한다

계단 등도 있고 상당히 난이도가 있는 게임이다

박력 넘치는 횡스크롤 방식!

액션 게임인 만큼 이 게임의 박력에 대해서는 굳이 설명을 하지 않겠다. 그리고 게임 방식은 액션 게임에 있어서 가장 진보된 스타일이라고 하는 횡 스크롤 방식이다.

또 각 캐릭터마다 특유의 "특수공격"을 가지고 있다. 이 특수 공격을 어떻게 사용하느냐가 승부의 열쇠가 될 것이다. 특수공격도 원작 애니메이션을 충분히 재현했다고 한다. 두 말할 필요가 없다. 초특급 액션 게임의 탄생이라고 해도 과언이 아닐 것이다.

횡 스크롤 방식으로 적 보스들을 하나씩 물리쳐 가는 방식이다

초강력 액션 게임을 이끄는 환상의 캐릭터들!

하나의 눈
사이크롭스(CYCLOPS)

「X-맨」의 리더. 리더인 만큼 파워에서 단연 으뜸이다. 그 양 눈에서 발사되는 광선의 위력은 절대적이다. 그에게 도전장을 던지는 순간 여러분은 가장 큰 실수를 한 것이다.

철 손톱의 주인공
울버린(WOLVERINE)

개조 수술에 의해서 경이적인 파워를 손에 넣은 야성적인 전사. 격투와 무기에 대해서 무척 뛰어난 감각을 지닌 뛰어난 초특급 전사인 그의 무기는 세계 최고 철로 만든 손톱이다. 그의 칼 손톱에 당할 자 누구인가?

파괴의 상징 야수
비스트(BEAST)

보기에는 야수. 그러나 그는 천재적인 과학자이다. 평소에는 연구실에서 시간을 보내고 있지만 전투가 시작되면 누구도 못말리는 파괴의 사나이가 된다. 마치 두 얼굴을 가진 사나이 처럼 그의 행동도 예측불허이다.

성난 빨간머리 사나이
갬비트(GAMBIT)

어떤 물건이든지 그의 손에 닿기만 하면 폭발물로 변화된다. 그러나 그의 특기는 봉술에 있다. 가장 존경하는 인물이 삼국지에 나오는 조자룡이라 할 만큼 그의 봉술은 신의 경지에 올라 있다.

격투기의 여왕
사이록(PSYLOCKE)

모든 남자들이 좋아하는 스타일과 미모를 지닌 여인! 그러나 아름다운 장미에는 반드시 가시가 있다. 그녀를 아름다운 여성으로만 보아서는 그대는 이미 치명적인 실수를 한 것이다.

그녀의 초특급 액션 연기에 당할 자고 누구인가?

액션 게임의 장점은 엄청난 박력과 사운드 그리고 뛰어난 캐릭터에 있다. 캐릭터의 좋고 나쁨에 따라 게임이 성공하고 실패하느냐의 열쇠가 있다고 할 수 있을 만큼 최근 액션 게임들은 캐릭터들을 중요시 하고 있다.

바로 이 X-맨이 상상을 초월하는 힘을 가진 캐릭터 게임이며 여러분은 그 위력에 압도당할 것이다. 과연 어떤 캐릭터들이 이 게임을 주도해갈 것인가? 이도령이 성춘향을 만나러 가는 기분으로 우리도 캐릭터들을 만나러 출발하자구!

미니 게임 컬렉션

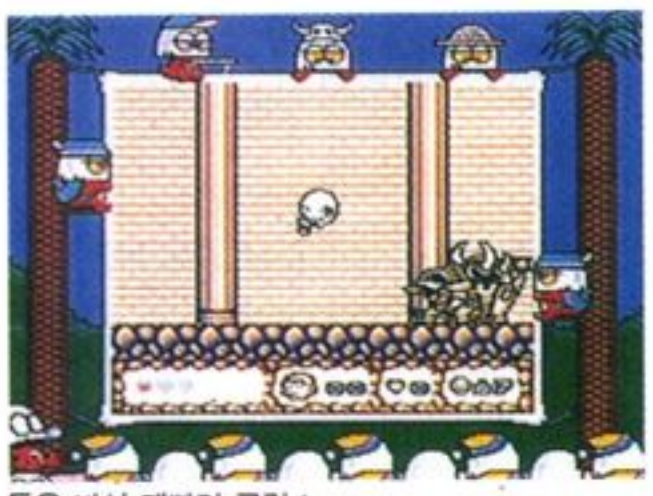
작은 게임, 큰 기쁨! 옛 것은 좋은 것이여!! 이제 게임기도 재활용 시대에 접어들었습니다. 환경을 생각하는 마음으로 옛 것을 소중히 여기는 마음으로 미니 게임을 즐깁시다!

슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이 등 16비트 게임기에 집중된 소프트웨어들과 최근 모든 게임 매니아의 관심의 초점이 되고 있는 고기능 차세대 게임기의 등장으로 서서히 잊혀져가고 있는 미니 게임기 유저를 위한 코너가 새롭게 탄생했습니다. 매달 미니컴보이와 핸디 알라딘보이의 재미있는 게임을 하나씩 소개하는 이 코너는 미니 게임 유저에게 큰 만족을 드릴 것입니다.

미니컴보이

GB원인 2

허드슨/액션/2M/10월 21일/3,980엔

세계 최고 돌머리가 돌아왔다! 원인에게는 무기는 필요없다. 새롭게 변신된 모습으로, 훨씬 파워 업된 힘으로 적을 무찌르자!

지구를 위해 지상 최대의 돌머리가 나간다!

무적의 돌머리를 무기로 지구를 정복하려는 킹 타마고돈 3세와 맞서 통쾌하고 멋진 대폭소 액션을 펼친다. 또한 지금까지 볼 수 없었던 무중력 달표면 등 다양한 스테이지와 천정에 붙어있기, 이빨로 나무오르기 등 새롭게 추가된 코믹컬한 액션을 선보인다.

원인의 무기는 다름아닌 그의 머리

폭소 액션이 한자리에

천정에 붙어있기

이빨로 나무오르기

땅에 달라붙어 가기

변신

버튼을 누르는 타이밍을 결정하여 변신의 모양을 결정한다

모험 도중 고기를 손에 넣을 수 있는데 이것을 먹으면 변신 가능하다. 이것은 지금까지 볼 수 없었던 새로운 변신 시스템이라 할 수 있다.

다양한 스테이지

원인이 모험을 펼치는 무대는 바다 동굴, 우주 등 다양하다. 조금 복잡한 지형이나 트랩이 원인을 반갑게(?) 맞아주고 있다. 그러나 생각보다 쉽게 진행할 수 있는 비결도 있다. 직접 발견해 보시길…

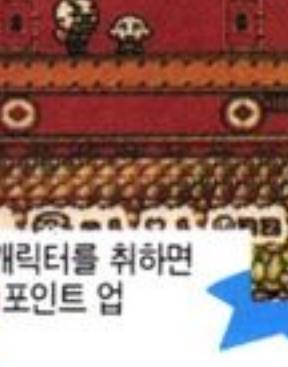
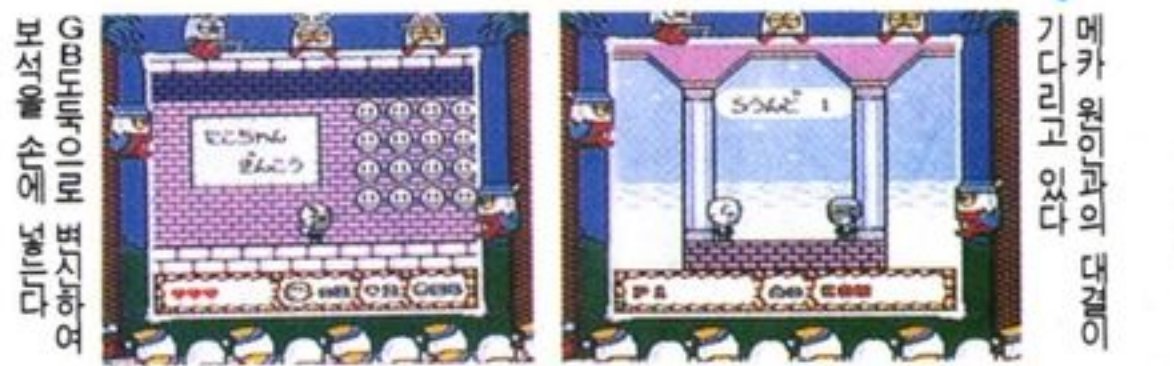
모으면 1명이 증가하는 니코칩 등의 아이템과 함정들이 여기저기서 원인을 기다리고 있다.

물속을 자유롭게 헤엄치는 원인

달리는 열차에서 공격해오는 적을 무찔러라

틈을 봐서 재빨리 공격 !

다양한 아이템

GB도둑으로 변신하여 보석을 손에 넣는다

메카 원인과의 대결이 기다리고 있다

핸디 알라딘보이

줄의 꿈모험

인포컴/액션/2M/94년 7월1일/3,800엔

화려한 그래픽, 시원한 스피드를 자랑하는 독특한 액션 게임, 줄의 꿈모험이 펼쳐진다. 장난기 가득한 모험가, 줄은 우주를 여행하고 있는 도중 이상한 세계로 빠져들어 우주 미아가 되버린다. 과연 영원한 우주 고아가 될 것인가, 빠져나올 수 있을 것인가는 바로 여러분의 손에 달려 있어요.

꿈속의 환상모험이 기다리고 있다 !

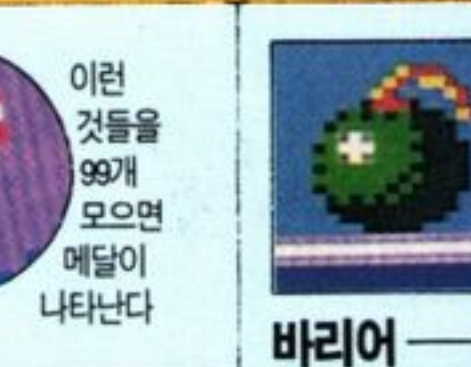
우주의 N차원에서 미아가 된 줄은 쥬파춥스(혀를 예쁜 색깔로 만들어 주는 사탕)가 가지런히 놓여져 있는 과자 세계와 음악 세계 등 다양한 곳을 여행해 가는데 깜짝 놀랄 만큼 특이한 적들과 대항하여 다채로운 무기를 사용하여 쓰러뜨려 나간다. 누구라도 간단히 즐길 수 있는 조작성과 색다른 매력은 이 게임의 최고 장점일 것이다.

줄의 풍성한 액션으로 도랑 등의 함정과 방해하는 적을 무찌르고 숨겨진 통로를 발견해 나가보자 !

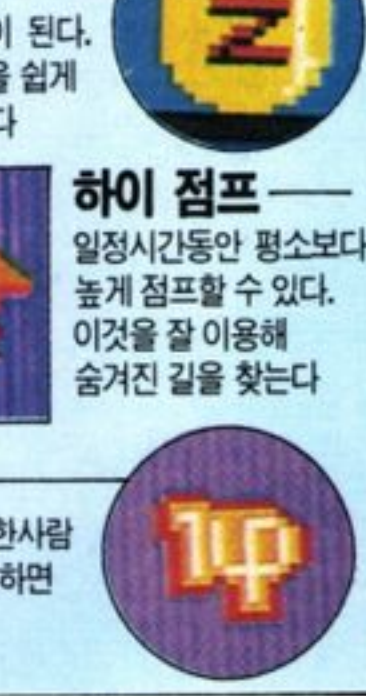
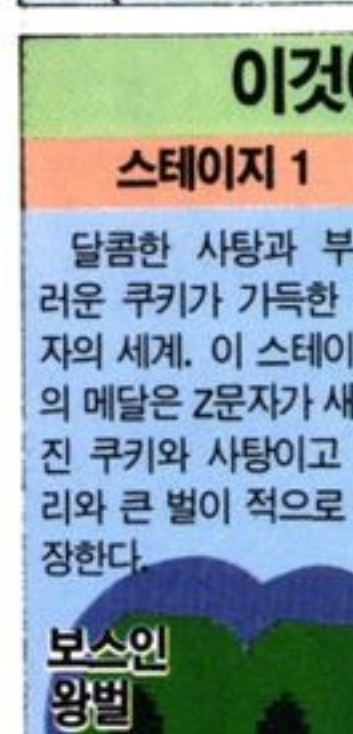
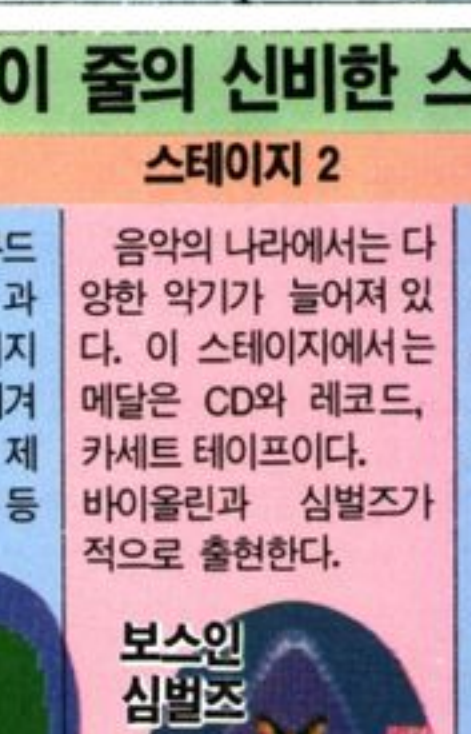
이것이 줄의 액션이다 !

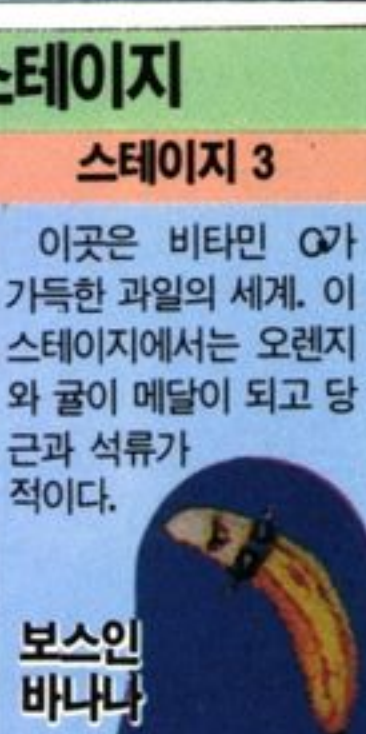
달리면서 슬라이딩하면 적을 쓰러뜨릴 수 있다

다채로운 아이템

이런 사탕과 지팡이 모양의 사탕을 보면 아그작 !

이런 것들을 99개 모으면 메달이 나타난다

스마트 붐 — 화면상의 적을 없애는 포탄. 적을 유인해 사용하면 효과적

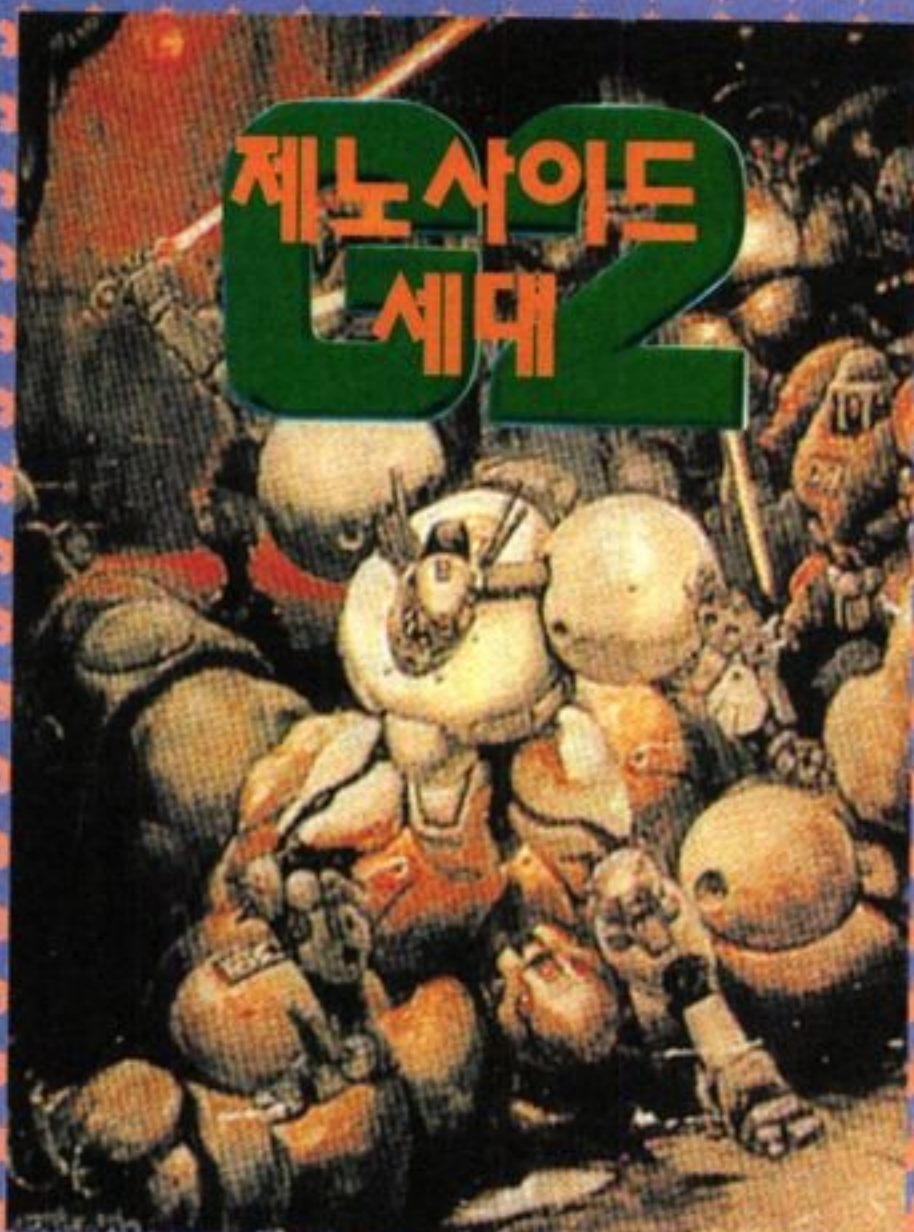
바리어 — 일정시간 무적이 된다. 도랑이나 함정을 쉽게 빠져나갈 수 있다

하이 점프 — 일정시간동안 평소보다 높게 점프할 수 있다. 이것을 잘 이용해 숨겨진 길을 찾는다

1UP — 이것을 취하면 한사람 늘어난다. 발견하면 재빠르게 잡자

이것이 줄의 신비한 스테이지

스테이지 1	스테이지 2	스테이지 3
달콤한 사탕과 부드러운 쿠키가 가득한 과자의 세계. 이 스테이지의 메달은 Z문자가 새겨진 쿠키와 사탕이고 제리와 큰 벌이 적으로 등장한다.	음악의 나라에서는 다양한 악기가 늘어져 있다. 이 스테이지에서는 메달은 CD와 레코드, 카세트 테이프이다. 바이올린과 심벌즈가 적으로 출현한다.	이곳은 비타민 C가 가득한 과일의 세계. 이 스테이지에서는 오렌지와 귤이 메달이 되고 당근과 석류가 적이다.

보스인 왕벌

보스인 심벌즈

보스인 바나나

명작에세이

로보트 액션게임 돌풍이 불어온다!

화려하고 거대한 로보트가 통쾌한 액션을 펼친다. 뛰어난 그래픽과 게임의 재미를 한층 높여주는 사운드 등 다양한 즐거움을 가져다 주는 "제노사이드"의 바람이 불고있다. 이 글에서는 최근 4개 제작사에 의해 붐을 일으키며 제작되고 있는 로보트 액션 게임 매력과 배경을 살펴보고자 한다.

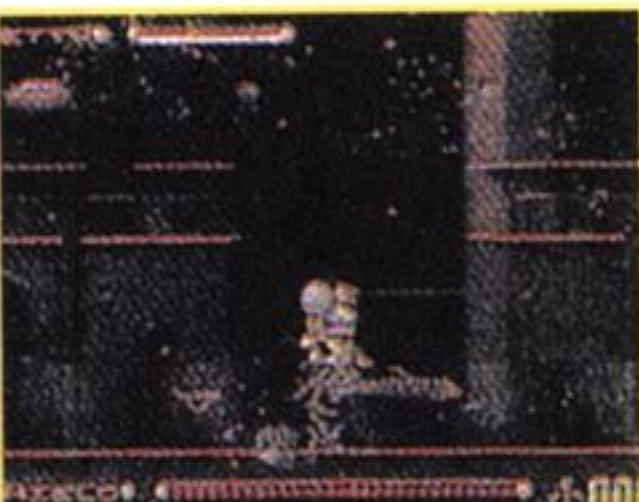
충격의 게임, 줌(ZOOM)사의 제노사이드2(G2)

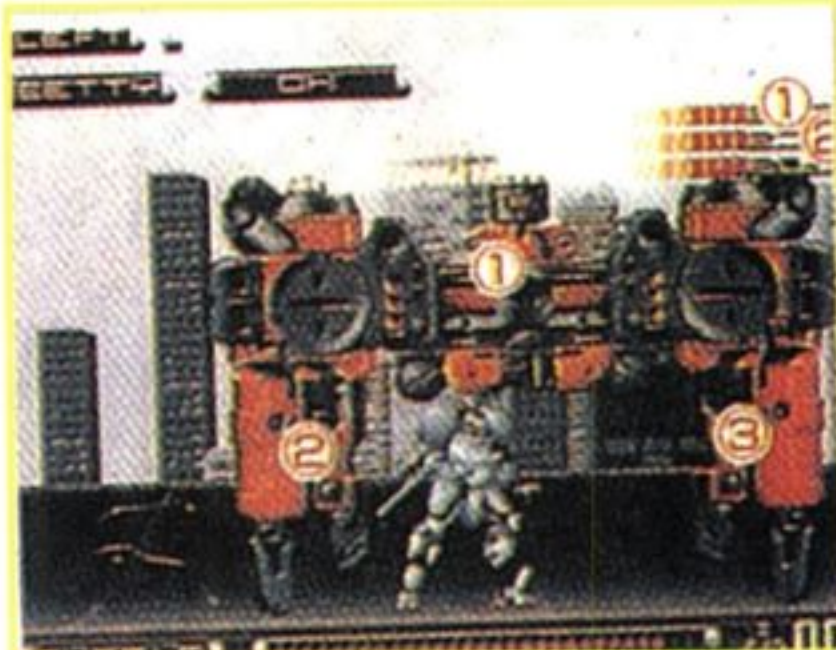
일본의 중소 게임 메이커 중에는 「ZOOM」이라는 회사가 있다. 이 회사는 규모가 작은편이어서 게임기나 업소용 게임은 만들지못하고 X68000이나 에프 엠 타운(FM-TOWNS)과 같은 고급 PC기종용 게임을 주로 만드는 회사이다. 일본 PC게임 메이커는 의외로 규모가 적어서 비디오 게임을 만드는 대규모 회사와는 달리 몇 명의 직원들과 얼마 안되는 자본으로 운용되는 경우가 많다. 대표적인 경우가 「이스」시리즈를 만든 「팔콤(FALCOM)」사로 팔콤이 직접 자사의 게임을 게임기로 컨버전하는 경우는 거의 없었다는 것을 독자 여러분도 잘 알고 있을 것이다. 실제 히트작이라 해봐야 5만개 정도인 PC게임시장과 수 백만개 단위를 넘나드는 게임기 시장은 단위가 다르다.

PC게임 시장은 이렇게 규모가 작은 대신에 여러가지 시험작이 나오기 마련인데 위에서 언급한 ZOOM이 대표적인 경우이다. ZOOM에서 발표한 유명한 게임으로는 로보트 액션 게임인 「제노사이드」시리즈와 슈팅게임 「화랑스」를 들 수 있다. 거의 무한대의 스프라이트와 화려한 색상을 지원하는 X68000과 FM-TOWNS의 하드웨어를 최대로 이용하여 기존의 게임에서는 상상하기도 힘든 연출과 액션을 이들 게임은 보여주고 있다. 참고로 위의 두 게임은 「KEMCO」라는 회사에 의해 슈퍼컴보이용으로 컨버전되었는데 원작의 분위기를 살리지 못한 최악의 졸작으로 꼽힌다(이점에서는 SFC에서의 「이스」시리즈와 비교할 만하다).

그러나 X68000이나 FM-TOWNS 모두 고가(高價)의 컴퓨터이고 수출다변화 품목으로 사실상 수입이 금지되 있고, 구하기도 어려운 기기이기 때문에 국내 보급대수는 그야말로 손가락으로 셀 수 있을 정도이다. 따라서 국내에서 이 두 게임을 본 사람은 아주 극소수에 불과하지만 한번이라도 그 충격을 가까이 했던 사람들에게는 잊혀지지 않는 게임으로 기억될 것이다.

G2 세대의 잠재력

그 중 「G2(제노사이드2)」는 무사형의 로보트가 검을 들고 싸워나가는 형태의 액션게임으로 그래픽, 연출, 사운드 등 모든 면에서 정상을 달리는 환상적인 게임이다. 일반 PC나 게임기와는 달리 고가의 게임머신이라고도 할 수 있는 환상적인 기종에서 하드웨어적인 제한 없이 만들어낸, 초호화 게임이라 할 수 있다. 그리고 이 게임을 볼 수 있었던 몇 몇 사람들은 급속도로 게임의 매력에 빠져들게 되어 G2 제네레이션(G2세대)이라해도 과언이 아닐 정도다. 이 G2 제네레이션 중 몇명이 모여 올해 초 「불기둥 프로미넌스」라는 IBM용 로보트 액션게임을 구성하였는데

하나의 스테이지를 갖춘 미완성 게임으로 공개되지는 않았지만 보는 사람이 탄성을 자아낼 정도의 멋있는 게임이었다. 그러나 작업에 참가한 팀원들의 개인적 사정으로 테스트 버전에서 중단되었고 결국 후일을 기약할 수 밖에 없었다(참고로 그 개인적 사정은 군입대와 학업문제였는데 우리나라의 어려운 게임제작현실의 단면을 보여주고 있다). 그 게임의 테스트 버전은 평소에 게임제작에 관심을 가진 안면있는 몇명의 사람들에게만 배포되었는데, 필자도 그들과 친분이 있었던 관계로 접할 수 있는 기회가 있었다. 테스트 버전을 받아본 사람중에는 현제 [(주)만트라]에서 "이스2 스페셜"의 메인 프로그래밍을 담당하고 있는 S씨도 있었는데 그 역시 G2세대라고 할 수 있는 사람중의 한사람이다. 사실 국내에서 X68000이나 FMTOWNS를 접할 수 있었던 대부분의 기회는 (주)만트라뿐이었으며 몇 년 묶은 게임 유저라면 신기종과 신소프트를 구경하기 위해 만트라를 찾았던 기억이 있을 것이다. 어쨌든 국내 게임 제작인들 중 발넓이로는 누구에게도 뒤지지 않는 S씨는 IBM-PC에서의 G2의 부활의 가능성을 느낄 수 있었던 것이다. 따라서 G2 제노사이드의 IBM-PC로의 이식은 그다지 놀라운 일은 아니다.

제노사이드 열풍예고!

지난 8월 24일부터 25일 양일간에 걸쳐 용산의 소프트웨어 프라자에 「교육용과 게임소프트웨어 전시회」가 열렸다. 많은 사람들로 붐빈 이 전시회에는 단 1개의 상용 타이틀이라도 발표한 국내 게임 제작사는 거의 참가한 큰 행사여서 게임제작자들과 만남의 기회를 가지게 되었다. 그런데 전혀 뜻밖의 사실에 놀라지 않을 수 없었다. 그것은 지금까지 국내에서는 시도된 적이 없었던 로보트형 액션게임이 네개 회사에서 동시에 제작되고 있다는 사실이었다. 그 대표적인 예로 만트라의 "G2 컨버전"이었으며, "피와 기티"로 유명한 [패밀리 프로덕션]의 "시그널(SIGNAL)", [막고야]의 자카토, [시그마택]의 "매카닉"이다. 물론 자카토의 경우에는 오래 전부터 이루어진 프로젝트이고 시그널의 경우에는 슈퍼컴보이용 발켄의 분위기를 띄고 있기는 하지만 상당히 놀라운 일이라 할 수 있다.

제노사이드가 이처럼 엄청난 바람을 불러일으키고 있는 이유는 확실하지 않지만 앞으로 많은 로보트 액션게임의 등장을 예견해 주고있다. 국내 게임제작의 흐름은 유저중심이라기 보다는 제작자들의 개인적 취향을 따라가는 경우가 많으므로 제작자들에게 어떤 게임이 유행하면 그 게임이 미래에 주류를 이루고 있는 실정이므로 제노사이드의 열풍을 기대해본다.

로보트의 다양한 액션

기쁨을 감추지 못한 들뜬 표정을 짓고 있는 행운아, 김용만 학생

"이젠, 버철화이터를 집에서 즐기게 되었어요!"

—GAMERS BE AMBITIOUS ! —

평범한 미술 실력을 발휘해 정성껏 만들어 온 바로 그엽서 !

대망의 『새턴타기』 당첨자

새턴타기 퀴즈 정답 : 세가사의 AM2팀

김용만
나이 : 17세
학교 : 신목고등학교 2학년
주소 : [illegible]

게임챔프의 '여름 방학 맞이 챔프 "여름이야기" 큰 잔치'에서 차세대 게임기로 가장 각광을 받고 있는 고기능 하드웨어 새턴타기 퀴즈 코너에 응모한 엽서들로 챔프가 우편 집중국화(?)되어 실로 새턴의 절대적인 인기를 실감하게 했다. 챔프를 감탄의 도가니로 몰아넣을 정도의 갖은 아부를 비롯하여 지존파 보다 더 무서운 협박(?)까지 새턴을 타기 위한 일념에 불타는 엽서들에 묻혀 힘과 미를 겸비한 원더홍은 입을 다물지 못한 채 한동안 정신을 차리지 못했다고… 하지만 이러한 악상황에도 굴하지 않고 꿋꿋하게 끝까지 공정함을 잃지 않고, 신중에 신중을 기해, 6개의 엽서를 애교 있게 붙여온 김용만 학생 (17세)의 엽서를 선정하였다. (우와, 땡 잡았다 !)

●●●●●●●●●●●●●●

—안녕하세요. 게임챔프 명인 원더홍입니다. 우선 어마어마한 경쟁을 뚫고 『새턴』타기 퀴즈에 당선된 것을 진심으로 축하드립니다.

아직 고2지만 입시 부담 때문에 공부하기도 무척 힘들지요! 게임챔프로부터 당선 통보를 받았을 당시의 기분을 한마디로 말한다면 ?

한마디로 표현하면, 우~와! 대학에 들어간 것만큼 기뻤습니다.

우선 꿈에 그리던 영광의 새턴을 저에게 주셔서 뭐라 감사의 말씀을 드려야 할지 모르겠습니다. 학교를 마치고 집에 있는데 새턴타기에 당첨되었다며 게임챔프로 와 달라는 연락을 받고는 한동안 믿어지지가 않아 어리둥절했습니다. 생각지도 않던 새턴을 내가 받게되다니… 게임챔프까지 어떻게 왔는지 모르겠습니다(워프로 소환돼 왔지!).

—게임챔프의 『새턴』타기 퀴즈에 응모하게 된 동기는 어디에 있습니까?

저는 MSX게임이 나왔을 때부터 게임을 즐겨온 게임 경력 7년의 게임 매니어로 게임챔프는 창간호부터 거의 매달 사보는 애독자입니다.(이제부터는 정기구독할 생각입니다!) 그 동안은 정보가 신속하고 내용이 참신해 그 정도로만 만족을 하고 응모코너에는 별로 관심이 없었습니다. 그런데 이번 코너는 원래부터 새턴을 갖고싶기도 했고 친구가 새턴타기 코너에 특이하게(사실은 그다지 특이하지는 않았음) 보내보자는 제의를 하여 친구와 이틀에 걸쳐 엽서를 만들어 보내게 되었습니다. 저는 워낙 미술에는 소질이 없어서 친구의 도움이 당선에 결정적인 역할을 한 것같아 그 친구에게 고맙다는 말을 전하고 싶습니다.(나중에 새턴놓고 한판의 승부가 벌어질지도…)

—그동안 즐겨하던 게임과, 새턴을 포함한 차세대 게임기에 관해서는 어느 정도 관심을 가지고 있었는지요?

그 동안은 슈퍼컴보이용 게임 정보를 게임챔프를 통해서 접하게 되었고 다양한 장르의 게임을 즐겼습니다. 특히 저는 시뮬레이션 게임을 좋아합니다. 그 중 삼국지 시리즈를 가장 좋아하는데, 삼국지는 자막에 한자가 많이 나와 그 때마다 일일이 사전을 찾아가며 게임을 한 것이 한자공부에도 많은 도움이 되었습니다(역시 게임은 공부에도 도움이 된다는 것이 입증되는 순간이다!). 시뮬레이션 게임은 머리를 쓰면서 할 수 있는 게임이기 때문에 다른 장르에 비해 비교적 질리지 않고 오래도록 즐길 수 있는 장르라고 생각합니다.

또한 얼마전까지 저는 슈퍼컴보이를 갖고 있었지만 새턴을 사기 위해 눈물을 머금고 처분했어요. 제 주위의 친구들을 보아도 차세대 게임기 중 가장 관심이 있어하는 것은 역시 새턴이라는 것을 알 수 있습니다. 우선 새턴으로는 요즘의 최고의 인기를 자랑하고 있는 버철화이터를 할 수 있다는 것, 세가라는 믿을 만한 회사에서 만들기 때문에 일단~은 풍부한 소프트웨어가 보장되어 있다는 것이 가장 매력적인 이유입니다. 그리고 또, 현재 하드웨어 발전상을 보면 앞으로 차세대기가 게임시장의 주도권을 잡을 것을 확신하고 있습니다.

—마지막으로 게임챔프와 독자들에게 하고픈 말이 있다면…

게임챔프에 바라는 점이 있다면 게임챔프를 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이, 아케이드, IBM-PC 등 각 기종별로 나눠, 보다 많은 정보와 철저한 분석을 실 었으면 합니다(각기 자신들이 좋아하는 장르 이외에는 별 관심이 없는 게 사실이거든요…). 그리고 앞으로도 저와 같은 게이머에게 꿈을 주는 챔프가 되었으면 좋겠습니다(챔프는 게이머의 산타클로스 할아버지야!)

또한 챔프 애독자 여러분에게 하고 싶은 말은 저는 그 동안은 이런 상품타기 코너들에 '나는 포함이 안되겠지…'라는 소극적 사고방식에 사로잡혔었는데 게임챔프는 '나는 항상 포함된다'라는 꿈을 준다는 것입니다. 챔프 독자여러분! 끝까지 도전하십시요. 도전하는 자에게 행운이 손짓할 것입니다!

랑그리사
LIVE A LIVE
챔프비디오게임완벽공략집
슈퍼컴보이(SFC)
라이브 어 라이브
하나의 게임에 다채로운 스토리가 가득한 롤플레잉 게임!
사무라이 스피리츠
전캐릭터들의 프로필과 초필살기 완벽 공개!
슈퍼 알라딘보이(MD)
랑그리사 II
피할 수 없는 빛과 어둠의 전투가 장렬하게 펼쳐지는 황홀한 롤플레잉 게임!
1994 GAME CHAMP

라이브 어 라이브

「라이브 어 라이브」는 옴니버스식 게임이다. 그러나 하나 하나 시나리오가 완전 독립되어 있고, 게임 시스템도 모두 다르다. 전체적으로는 RPG게임이지만, 이 게임 안에는 어드벤처 게임도 있고 시뮬레이션 게임도 있다. 이것이 이 게임의 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 하나의 게임에 스퀘어 특유의 감동적 시나리오와 엔딩이 8개씩이나 들어있다는 것이다.

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/9/2	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,900엔	기타	멀티장르	게임 난이도	AⒷC DEF

전투 시스템

전략적인 전투

각각 게임 시스템중에서 유일하게 통일되어 있는 것이 전투 시스템이다. 그러나 이 게임에는 '방어', '마법'이라는 명령어는 없고 모두 '공격'으로 통일되어 있다.

공격(戰う)—기술을 사용한다. 공격, 마법, 회복(파란색)이 있다.
패스(パス)—다른 사람에게 넘긴다.
아이템 사용(アイテムを使う)—아이템을 사용한다.
도망(逃げる)—도망간다.

공격이나 아이템을 쓰면 사용범위가 표시된다. 사용범위를 선택하자. 공격이나 아이템중에는 사용하기 전까지 시간이 걸리는 것도 있다. 전략전투이므로 아군이 어떤 동작을 하기 전에는 적도 움직이지 않는다

브레이크 다운 (BREAK DOWN)

적중에는 보스를 쓰러뜨리면 사라지는 놈이 있다. 아이템을 얻을 때는 먼저 사라지는 적을 모두 쓰러뜨려야 하지만 레벨을 올릴 때는 보스만 쓰러뜨리자.

지형 변화와 상태 변화

지형의 변화

염(炎) 불의 적성

전(電)전기의 적성

독(毒) 독의 적성

수(水) 물의 적성

상태의 변화

석화—돌이 된 상태

취—술에 취해서 정상 이동을 못하며 어려운 기술을 못쓴다

수면—잠자는 상태

마비—마비 상태

독—독에 걸려서 체력이 소모

손—손이 마비되어 손기술을 못쓴다

다리—다리가 마비되어 이동할 수가 없고 다리기술을 못쓴다

능력 업—현재 능력이 상승된다

능력다운—현재 능력이 저하된다

'와타나베(わたなべ, ワタナベ)'란?

게임 중에 자주 나오는 와타나베란「라이브 어 라이브」세계에서 유일하게 모든 시나리오에 등장하는 부자(父子)를 말한다. 일본어로 'わたなべ', 'ワタナベ' 혹은 'WATANABE'라고 표시 되는데 과연 몇 명이나 발견할 수 있을까?

게임에 들어가서…

특징

막부편은 「라이브 어 라이브」중에서도 유일하게 다양한 진행법이 있으며 숨은 수수께끼, 숨은 아이템 등 여러가지 면에서 만족시켜준다. 이 막부편은 액션 게임에 가까운 조작을 필요로 하며 클리어법도 사람을 한명도 죽이지 않고 클리어하는 '0명베기'와 성에 있는 사람을 모두 쓰러뜨리는 '100명베기' 등 아주 다양하다.

스토리

일본의 막부시대 때 어느 한 지역에 악덕한 군주가 있었다. 그는 악정에 의해 시민을 괴롭히며 나라의 주요한 요인(막부 시대 때의 정치가와 같은 것)을 납치해 일본을 지배하려고 하였다. 이런 사건이 일어나자 일본의 대장군은 악덕한 군주 '오대이왕'을 쓰러뜨리기 위해 자신이 소유하고 있는 '염마닌자(炎魔忍者)' 부대 중, 그 한명인 '오보로마루'에게 요인구출과 '오대이왕' 암살의 사명을 내리는데…

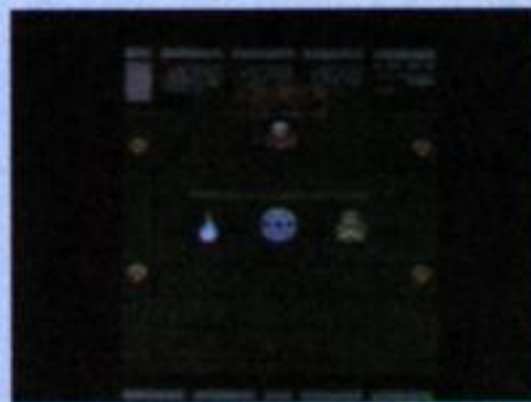
오보로마루의 기술

기 술	효 과
시노비참(忍び斬り)	기본적인 검술
십문자참(十文字斬り)	자신의 주위에 있는 적들을 공격한다
인법화염반딧불(忍法火炎ぼたる)	공격 범위안을 불바다로 만든다
수통의 술(水トンの術)	물기둥으로 적을 튕겨내며(공격)물바다가생김
화통의 술(火トンの術)	주위에 적들을 불기둥으로 공격한다
독 안개(毒きり)	독의 안개로 공격하여 적에게 독을 먹인다
수리검난사(手剣乱射)	수리검을 사용해 원거리공격을 한다
인법몽환접(忍法夢幻蝶)	수명효과가 있는 나비로 공격, 시간필요
모래바람의 술(砂ジンの術)	적의 능력을 처하시키는 모래바람, 시간필요
인법설목풍(忍法雪木がらし)	눈보라를 일으켜 적을 얼린다, 시간필요
인법카마이타치(忍法カマイタチ)	멀리에 있는 적을 공격
수라의 인(シュラのイン)	적의 체력을 흡수한다
인법화염조(忍法火の鳥)	불새를 불러서 주위를 태운다, 시간필요
인법팽이돌리기(忍法コマまわし)	상대를 팽이처럼 돌린다
영일문자(影一文字)	적을 석화한다
인법시차초(忍法矢車草)	멀리에 있는 적들을 공격하는 최고의 기술

막부편 아이템

- **돈종(小ばん)**—수수께끼 방에서 사용한다
- **지하실 열쇠(地下室の鍵)**—감옥 문을 연다
- **창고열쇠(蔵の鍵)**—창고 문을 연다
- **성문의 열쇠(城門の鍵)**—성 정문을 연다
- **밧줄(カギなわ)**—어떤 장소에서 사용하면 지름길이 생긴다
- **텐무스(てんむす)**—체력회복 중(中)
- **카스테이라(かすていら)**—체력회복 대(大)
- **풍신의 두루마리(風神の巻き物)**—바람을 일으켜서공격한다
- **이자나기의 두루마리(イザナギの巻の物)**—아군 전체를 완전회복
- **부동명왕의 부적(不動明王のおフダ)**—화염을 일으켜서 공격한다
- **풍마수리검(風魔手裏剣)**—적들을 수리검으로 공격한다
- **미수수리검(尾手手裏剣)**—적을 수리검으로 공격한다
- **시노비의 떡(忍びトリモチ)**—적에게 떡을 던진다

막부편 밀명

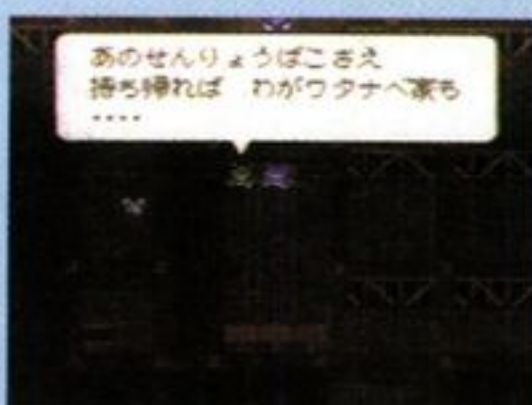
오대이왕, 성에 침입!

마침내 요인을 납치하여 일본 정복을 시작한 오대이왕

게임이 시작되면 염마닌자군의 수령이 오보로마루에게 '요술도롱이'를 준다. 이것은 Y버튼으로 사용하며 오보로마루가 배경 뒤에 숨어 적들의 눈을 피해 이동할 수가 있다. 이것을 활용하여 적들의 포위막을 피하자. 처음의 방에 들어가면 무사들이 암호에 대한 이야기를 하고 있는데 앞으로 방을 지키는 무사들과 만날 때 무사히 통과하려면 이 암호를 정확하게 대답해야한다. 암호를 대답할 때는 4가지의 선택문이 나오는데 정확한 암호는 'かわ'와 'もと'이다. 주의할 점은 이 두가지는 시간이 지나서 종소리가 날 때 마다 바뀐다. 정답이 어느 쪽인지 잊어버렸을 때에는 세이브한 후에 시도하는 것이 안전한 방법이라고 할 수가 있다.

「0명베기」편 정의의 닌자는 사람을 죽이지 않는다!

먼저 '0명베기'의 클리어법을 전수한다. 이 '0명베기'를 성공시키면 엔딩에서 요인이 강력한 무기를 준다. 이것이 있으면 '최종편'에서 큰 도움이 될 것이다.

두목에게 받은 '요술도롱이'를 활용해야만이 '0명베기'가 가능하다!

'0명베기'는 시작부터 도망의 연속이다. 시작하면 앞에 있는 문지기와 전투를 하는데 이 때는 도망가면 죽이지 않아도 통과할 수 있다. 처음 건물에 들어가면 암호 확인을 하고 동쪽 방에 가서 갑옷을 입수하자. 물론 방안에 있는 적은 피하고 만약 진행중에 적과 만나도 도망가면 된다. 그러나 방을 지키고 있는 무사들은 암호가 틀리면 전투에서 도망갈 수가 없다. 그럴 때는 세이브를 활용하며, 처음의 건물에서 해야 할 일은 갑옷을 구하는 것 밖에 없으므로 위쪽으로 통해 나가서 마당에 있는 무사를 피해 (한가지 주의할 것은 적을 피할 때는 Y버튼이 가장 안정하다) 2번째 건물로 가자.

나왔다! '와타나베(わたなべ)'일가의 등장!

감시원의 눈을 피해서 탈출!

먼저 문지기에게 정확히 암호를 말하고 2번째 건물에 들어가면, 이번에는 서쪽으로부터 2번째 방에서 숨은 문을 통해 다락으로 들어가야 한다. 다락에는 닌자가 한 명 있으며 닌자를 피하면서 아이템을 모두 입수한다. 그 후 다락의 북서쪽 출구로 가서 벽을 통해 창고의 다락으로 이동하자. 그 곳에 창고 열쇠가 있으므로 얻은 후에 북쪽으로 가서 구멍으로 빠진다. 그러면 감옥으로 떨어지므로 이번에는 Y버튼을 누르고 숨어 있으면 감시원이 도망간 것 인줄 알고 문을 연다. 이 때 감시원 몰래 위층으로 가자.

혼마루 2층 지도

이 창고의 도깨비불은 같이 있는 여자 유령을 쓰러뜨리지만 않으면 계속 나온다. 여기서 레벨을 올리자

2번째 창고는 눈에 안 보이지만 뒤에 문이 있다(조사를 하면됨)

지도를 잘 보고 2번째 건물로 가자

위층으로 올라가면 중간에 있는 방에서 무사를 주의하면서 상자를 열자. 그 상자의 무기를 장비하고 복도에 있는 무사를 피하면서 아래쪽의 문으로 나가자. 다음은 문지기를 통과해서 창고로 가자. 이 창고에는 여자 유령과 도깨비불이 있는데 아이템을 얻은 후에 잠시 여기서 도깨비불을 쓰러뜨리면서 레벨을 약 7레벨까지 올리자. 이 때 여자 유령과는 상대를 하지 말고 도깨비불을 쓰러뜨리면 도깨비불은 계속 나온다.(주의할 것은'0명베기'는 사람을 베지 않는 것을 의미한다. 그러므로 요괴나 기계, 유령 등은 쓰러뜨려도 상관없다) 어느 정도 레벨을 올리면 다음은 2번째의 건물로 다시 들어가서 아래쪽에 있는 창고(유령의 창고가 아님)에서 지하실 열쇠를 얻자.

레벨 업의 장소로 활용하자

혼마루1층 지도

다음은 다시 다락으로 가서 감옥으로 떨어진다. 위층으로 올라가서 이번에는 밖으로 나가지 말고 동쪽 복도로 통과해서 서쪽 끝에 있는 방에서 아이템을 입수한 후 처음 방에 들어가 위층으로 가자. 이 때 방에 있는 의자에 앉으면 적이 나타난다. 이 적은 기계이므

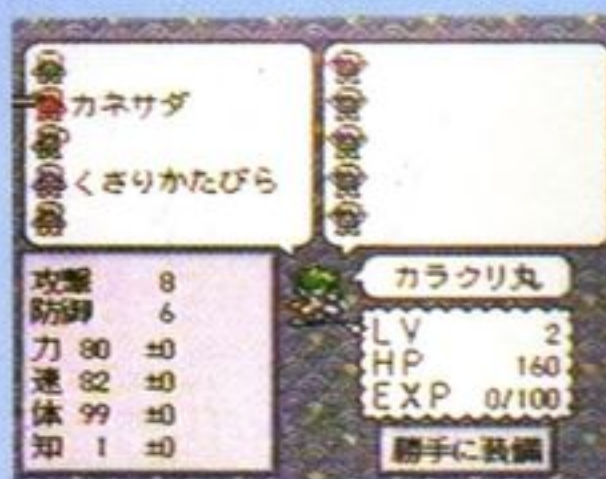
로 쓰러뜨려도 상관이 없고 계속해서 나오므로 레벨 업의 장소로 활용할 수 있다. 2층으로 올라가서 아래쪽으로 가자.(계단이 있는 옆 방에는 아이템이 있다. 여자가 막고 있는 것 이외에는 모두 얻자) 문이 많은 방을 통해 복도로 나가자. 복도로 나오면 바로 옆방에 있는 여자를 쓰러뜨린다. 이 여자는 고양이 요괴로 사람이 아니다. 다음은 동쪽 문지기에게 암호를 말해서 문을 통과한다. 다시 문이 많은 곳이 나오는데 그곳을 통과해서 3층으로 가자!

귀신무사 등장!

이 무사는 사람을 죽이지 않은 것에 감탄하여 카스테라를 준다

3층에서는 여자가 무사들을 불러서 '0명베기'작전의 위기가 생긴다. 그러나 걱정하지 않아도 귀신무사가 나타나 무사들을 대신 쓰러뜨려 준다. 기다리고 있으면 한명씩 없어지므로 통과하자. 그러나 귀신무사와 대화를 하면 마치 살인광처럼 공격해오므로 피해서 지나간다. 또 귀신무사가 나온 방의 옆방에는 친절한 무사가 있으며 사람을 한명도 죽이지 않은 경우에만 카스테라를 많이준다. 그 후 다시 방에서 나와 그 옆방에서 아이템을 얻고 4층으로 간다.

이 녀석을 쓰러뜨리면 모든 함정이 없어진다

4층에 올라가면 서쪽 문으로 들어가서 비밀 문을 통해 다시 3층으로 내려간다. 그러면 계단과 사다리가 있는데 사다리를 타고 다락으로 가자. 다락에서는 기계 함정을 통과하여 아래쪽에 있는 사다리를 타고 다시 내려간다. 내려가면 방이 하나 있는데 비밀문에 들어가려고 하면 누군가가 말을 걸어온다. 이 때 계속 말을 걸면 적이 나타나서 싸우게 되며 이 때 주의할 것은 보스를 쓰러뜨리기 전에 기계장치를 모두 쓰러뜨려야 한다. 그러면 전투 후에 '젠마이(ゼンマイ)'라는 아이템이 나온다.(전투전에 세이브를 하자. 안 나올 수도 있다) 또 이 보스를 쓰러뜨리면 모든 함정이 없어지므로 다락이나 함정이 있던 방 등을 조사해서 못 얻은 아이템을 찾자.

고에몽을 구출하면 상자에 아이템이 다시 생긴다

'카라크리마루'는 구멍에 떨어지거나 물에 들어가면 고장이 난다!

다음은 도구를 조사해서 '돈종(小ばん)'이 3개 이상 있는지 확인하자. 있으면 다시 지하실에 가서 지하실 비밀문을 통해 비밀감옥으로 간다. 그곳에 있는 보라색의 닌자를 구출하면(사실은 그 유명한 고에몽이다) 빈 아이템 상자(주인공이 열어서 비어 있는 상자)에 고에몽이 다시 아이템을 넣어준다. 그러므로 다시 아이템을 모아 '돈종'이 4개 이상이 되게 만들자. 그리고 다시 기계보스의 방으로 돌아가서 비밀문으로 들어가자. 그 곳에는 작은 방이 있는데 그 작은 방의 벽에는 작은 구멍이 있을 것이다. 여기에 돈종을 3개 넣으면 진동이 일어나 문이 안 열릴 것이다. 또 방석은 구멍이 있으므로 주의하고 아래쪽 문으로 나가면 전과는 다른 방이 나온다. 여기에 있는 인형에게 보스에게서 얻은 '젠마이'를 사용하면 오보로마루와 같은 모습으로 변하여 공격해 온다. 이 놈을 쓰러뜨리면 동료가 되며 다시 벽에 있는 구멍에 '돈종'을 투입하여 위쪽문으로 나가자.

요인이 등장하면 무사들이 도망간다

미야모토 무사시와의 대결!

요도기미가 나타나서 길을 막는다!

5층으로 올라가면 문을 지키고 있는 삿갓 3형제가 있는데, 카라크리마루가 자폭을 해서 쓰러뜨린다. 그 다음 방에 들어가면 오대이왕과 8검사가 있는데 요인의 등장으로 8검사가 도망간다. 오대이왕은 도망가면서 그 유명한 2도류 최강 사무라이의 '미야모토 무사시'의 유령을 불러서 싸움을 시킨다. 무사시를 쓰러뜨리고 오대이왕이 사용한 통로로 들어가자. 마지막층 계단 앞에 나타나는 요도기미를 쓰러뜨리고 오대이왕의 방앞까지 오면 어떤 여자가 나타난다.(이 여자는 도중에 있는 여자 캐릭터를 한 명도 죽이지 않으면 나타난다) 이 여자는 액세서리를 주는데 얻은 후에 잠시 기다리고 있으면 다시 와서 더욱 좋은 아이템을 준다. 이 2가지와 함께 일행의 장비를 마지막으로 장비한 후 오대이왕의 방으로 들어가자!

오대이왕이 본모습으로 변한 요괴! 마지막 전투다!

요인의 정체는 혁명의 무사 '사카모토 류마'였다…

오대이왕을 쓰러뜨리면 밖으로 나오라고 한다. 복도에서 바로 아래로 나가면 오대이왕이 본 모습으로 변하고 마지막 승부를 걸어온다. 오대이왕은 독 공격이 특기이므로 접근하지 말고 멀리에서 공격을 하자. 오보로마루의 '모래바람의 술'이 유효하다! 쓰러뜨리면 요인이 '0명베기'한 댓가로 자신의 칼을 준다. 그리고 자신의 정체가 '사카모토 류마(일본에서 혁명을 일으켜 성공한 무사)'라고 밝힌다.

요인을 구하려고 배를 타고 온다. 그리고 요인은 오보로마루에게 자신과 함께 바깥 세상에서 일하자고 한다. 여기서 대답은 "그것도 좋군"과 "나는 닌자"의 2가지인데 어느 쪽을 선택해도 지장이 없다. 일단 "나는 닌자"로 멋있게(?) 끝내자!

여기서 보면 리셋이다

반대로 사람이 생긴다

'100명베기'에서 주의할 점은 세이브할 때 이다. 이것은 적을 쓰러뜨리는 순서에 따라 사라져 버리는 적도 있기 때문이다. 먼저 게임이 시작되면 뒤에 있는 문지기와 앞에 있는 문지기를 쓰러뜨려서 4명, 처음 건물에서 복도와 방에 있는 여자 이외에 4명…. 응? 여자는 안 죽이냐고? 그건 이유가 있지 '0명베기'에서 끝에 나온 여자를 기억하나? 여자를 1명도 죽이지 않으면 나오는 여자! 이 여자도 100명에 한 명이라는 사실을… 그래서 여자는 나중에 쓰러뜨려야 한다. (현재 8명)갑옷을 얻고 마당으로 나가자. 거기에 또 무사2명, 그리고 암호를 말해야 하는 문지기 2명, 앞으로 암호는 첫번째에 틀린 것을 말하여 일부러 싸워야 한다. (현재 12명)2번째 건물에 들어가서 바로 앞 방에 2명(시간이 흐르면 없어질 수도 있다), 복도에 무사2명, 먼저 동쪽 방에 가면 상인이 1명 있고 닌자가 벽에 있는 비밀문으로 들어가는 것이 보인다. 이 때 세이브를 하고 비밀문에 들어가면 닌자가 암호를 물어본다. 그런데 여기만 암호를 2가지('かわ'와 'もと')중에서 선택해야 하는데 일부러 틀려야 싸울 수가 있다.(현재 20명) 다음은 다시 나와서(다락으로 가지 말고) 위쪽 출구의 바로 아래방에 있는 2명과 함께 아이템을 얻고 (다락에 있는 구멍에서 이 2명을 본 후에는 어디론가 사라져 버린다) 여자는 죽이지 말고 서쪽에서 2번째 방에서 숨은 닌자 2명과 무사 1명을(현재 25명)쓰러뜨리고 그 방 비밀문을 통해 다락으로 가면, 닌자가 1명, 서쪽 구멍을 보면 2명(그 중 1명은 여자), 이래서 지금까지 26명. 아이템을 얻고 다락의 서쪽 출구로 나가자. 벽 위를 가는 도중에 창고 다락을 통해 옆으로 들어갈 수가 있다. 그 곳에 2개의 아이템과 닌자가 5명 나타나지만 사실은 분신술을 쓴 것이라서 1명… (27)

「100명 베기」편 극악무도의 냉정한 킬러 머신!

두말할 필요없이 닌자의 본분을 지키는 오보로마루

자! 이번에는 잔인하고 레벨도 많이 오르며 아마쿠사도 나오는 '100명베기'의 방법을 전수한다. 너무 잔인해서인지 요인도 뭐라고 한마디 한다. '0명베기'에서 공개한 지도를 참고로 100명을 말살하자(게임이야 게임…)!

100명 베기도 쉽지는 않다. 적들이 도망가기 전에 쓰러뜨리지 않으면 헛수고다!

여기서는 일부러 틀린 암호를 계산한 후에 답해야 한다

5닌자라면서 사실은 1명…

아마쿠사시로우 등장! 쇼다운보다 강하다. 도깨비불만 있으면…

도깨비불은 시간이 지나면 부활한다!

위쪽 창고의 다락으로 가서 창고 열쇠를 얻은 후, 구멍으로 떨어져서 감옥으로 간다. Y버튼으로 숨은 후 무사가 문을 열면 쓰러뜨린다. 그 후 무사가 가지고 있던 열쇠로 가짜 요인, 외국인(벨리, 나이스), 음식을 달라는 상인(음식을 3번 주면 목이 막혀서 물을 달라고 하지만 물이 없으면 혼자 죽어 버리므로 음식을 주지 말고 그냥 죽이자)을 쓰러뜨리

자! 그리고 비밀 감옥으로 가서 무사와 고에몽을 쓰러뜨리고 (34) 요인을 구출하는데 함정에 빠져서 떨어져 버린다. 여기서는 도깨비불을 모두 쓰러뜨리고 그 불들이 부활하기 전까지 계단으로 가야한다. 계단으로 가면 '아마쿠사시로우'(사무라이 쇼다운에 나온 보스와 같은 녀석)이 나타난다. 이 녀석은 도깨비불이 남아 있을 때 쓰러뜨려도 부활하므로 주의하자. 이 녀석은 멀리에 있어서도 앞에 있어서도 안된다. (멀리에서는 강력한 전격, 앞에 있으면 체력흡수) 간격을 한 칸 정도 띠고 닌자몽황접으로 공격하자. 쓰러뜨리면 갑옷을 얻고 요인도 동료가 된다.

이 여자는 여자라고 할 수가 없지만 그래도 여자에 속하므로 나중에 죽여야한다

귀신무사가 나타나면 그 녀석보다 빨리 4명을 쓰러뜨려야 한다

지하실에서 나오면 바로 그곳에 있는 무사와 그가 불러서 나타나는 닌자 2명을 쓰러뜨리고 도중에 4명의 무사도 쓰러뜨리자. 위쪽 방에는 문지기 한 명과 가운데 방에 1명(여자 2명), 여자 외에는 모두 쓰러뜨리고 올라가자(43). 2층에서는 복도에 있는 무사가 3명, 3층으로 올라가서 바로 무사 1명, 또 귀신무사가 나타나면 그 보다 빨리 4명의 무사를 쓰러 뜨려야 하고 귀신무사까지 5명(52). 귀신무사가 나온 방에 있는 대머리 꼬마도 쓰러뜨리고 그 옆방의 친절한 무사도 사람을 죽였다고 친절하게 대하지 않으므로 해치운다면 또 한 명, 다음 층으로 가서 먼저 동쪽 문으로 가서 문지기 무사를 쓰러뜨리자. 다음은 계단으로 내려가서 바로 닌자 1명과 방 안에 4명,(여기에 있는 여자는 「요도기미」다) 요인이 있으면 자동으로 싸우게 된다 (여자라고 생각해서 1명 추가가 되긴 하지만 나중에 다시 한 명을 뺀다)(60). 다음은 다시 3층 계단에서 서쪽 문으로 들어간다. 비밀문 아래에 자고 있는 무사가 1명이 있는데 몇 번이고 말을 걸면 일어나서 싸운다. 다음은 비밀 문으로 들어가서 위로 가자. 다락을 통과하면 기계보스가 있으므로 '0명베기'때와 같이 쓰러뜨린다. 그 후 함정이 없어지므로 아이템을 모두 입수하고 오대이왕이 있는 층으로 가자. (61)

이 여자가 나타나면 드디어 여자 사냥 시작…

삿갓 형제와 8검사로 11명추가!

이제 오대이왕을 보호하고 있는 11명을 쓰러뜨리고 무사시도 쓰러뜨리자! (72) 그리고 만약에 계단 올라갈 때 요도기미가 나타나면(전에 요도기미을 쓰러뜨렸을 때 1명으로 추가가 되어 있으면) 쓰러뜨린 후에 -1명처리가 된다. 그리고 여자를 한 명도 죽이지 않았을 때 나오는 여자도 쓰러뜨려서 다시 게임 시작 지점으로 돌아가자. (73)

여기에도 숨어 있다

창고에서는 7명의 닌자가 나온다

계속 숨어 있으면 이 여자가 상자에서 나온다

여기서는 아무것도 하지 않고 기다리고 있으면 닌자가 나타난다

이 괴물같은 여자는 16번이나 쓰러뜨려야 죽일 수 있다

처음으로 돌아오면 먼저 처음의 건물에 1명, 그리고 2번째 건물 옆에 상인이 숨어 있다. 창고에는 7명의 닌자가 있고(82) 성의 문지기가 2명, 비밀 감옥의 비밀 문에서 물속으로 가면 닌자가 3명이 있다 (87). 2번째 건물에는 7명의 여자가 있으며(94) 성작은 방에 있는 여자 (상자를 얻고 방에서 나왔다가 다시 들어가면 상자 속에 숨어 있다)는 상자가 안 열리는 것을 확인한 후에 Y버튼으로 계속 숨어 있으면 상자에서 나온다. 그리고 괴물같은 여자는 16번을 쓰러뜨려야 죽고(96) 뒤쪽의 방에는 2명의 여자가 있다(98). 그리고 2층에 가서 바로 옆방에 여자가 1명(99) 그리고 마지막은 사진을 보면… 100명베기!! 이제 오대이왕만 쓰러뜨리면 클리어다!

클리어는 했지만… 100명이나 사람을 죽이다니…

'0명베기', '100명베기'외에도 막부편에는 무서운 비밀이 숨겨져 있다. 그 하나는 물에서 나오는 왕 잉어다! 이 녀석은 물속에서 그림자만 보이지만 오보로마루가 접근하

이 녀석을 만나면 도망가는 것이 최선 방법!

면 그 거대한 모습을 보인다. 쓰러뜨리기 위해서는 우선 모래바람 술과 요인 사격으로 계속 공격해야 하는데 전투 진형은 요인을 아래서 부터 2번째 칸의 정가운데에 배치한다. 그리고 오보로마루를 요인의 아래에 배치, 이것으로 잉어가 물의 공격을 해와도 오보로마루는 공격을 당하지 않으므로 요인만 회복에 집중하면 된다. 만약에 잉어가 내려오면 위로 가서 정반대의 배치하면 된다. 이렇게 해도 왕 잉어를 쓰러뜨리는 데에는 시간이 많이 걸린다. 쓰러뜨리면 '수신의 비늘(水神のうろこ)'이라는 액세서리를 얻는다!

탈출! 나는 떠돌이 닌자!!

마지막으로 막부편의 최고 걸작인 '탈출닌자'편이다! 게임이 시작되면 뒤에 있는 문지기를 쓰러뜨리고 밖으로 나가려고 하면 "사명같은 것은 잊어버리자!", "그렇게 되면 염마닌자를 배신하는 것!", "그러면 나를 암살하려고 올 것이다"라는 말을 하고 탈출을 한다.

그리고 날마다 암살자와 사투…한번에 4명의 닌자가 암살하려고 오고 그들을 5번 쓰러뜨리면 두목인 '하야테'가 나타나 마지막 결투를 하게 된다. 이기려면 최소한 인법가 마이타치까지는 필요하며 모래바람의 술로 레벨을 떨어뜨린 후에 카마이타치로 공격하면 이길 수가 있다. 그러나 쓰러뜨려도…

두목의 '하야테'와 대결!

현대편 최강(最强)

특징

현재편은 「라이브 어 라이브」중에서도 가장 작은 게임이다. 전투는 7번이면 끝이고 레벨 업도 없다. 이 게임은 격투 게임적으로 구성되어 있으며 전투가 액션이었다면 완벽한 격투게임이었을 것이다. 여기에서도 '와타나베'씨가 등장하기는 하는데…

최강이 되기 위한 여행의 시작!!

스토리

"최강!!"… 남자라면 그리고 격투기를 하던 자라면 한번 정도는 듣고 싶은 말일 것이다. 그 "최강"을 목표로 격투의 나날을 보내는 한 남자가 있었다… 그의 이름은 '타카하라마사루(高原日勝)'. 모든 격투기를 마스터하기 위해, 세계의 강적들에게 도전하기 위해 여행을 시작한다.

高原日勝(타카하라마사루)의 기술

기 술	효 과
열풍정권찌르기(烈風正拳づき)	기본적인 공격, 벽돌30개를 파괴하는 위력
몸돌려 회전차기(どう回し回轉げり)	상대의 방향을 돌린다
기합모으기(氣合いため)	체력, 상태의 회복
멕스봄버(M.ボンバ-)	주위에 적을 튕겨낸다
저먼 스프렉스(Gス-プレックス)	위력은 최강이고 마비의 효과
암록 (ア-ムロックー)	손을 사용하지 못하게 한다
크로스힐홀드(C.H.ホ-ルド)	다리를 사용하지 못하게 한다, 이동도 못함
판차마킥(パンチャマキック)	상대를 튕겨낸다
스파이랄 니(スパイラル.ニ-)	날라차기와 같은 기술
프란켄슈타이너(F.シュタイナ-)	프로레스링의 기술
톨네이드프레스(トルネ-ドプレス)	원거리공격, 잘못쓰면 자폭!!
아로하리테(アロハリテ)	질풍을 부르는 따귀!
귀부동반격 (鬼動返し)	상대를 날려 보낸다
날라차기(あびせげり)	날라차기…
통타(通打)	상대 능력을 저하시킨다
대격노암반기(大激怒岩バン割り)	최고의 기술, 이아우아케의 비밀 병기!

* 기술은 '현대편'에서 모두 배우지 않아도 '최종편'에서 레벨을 올리면 배울 수가 있다.

상대의 기술을 훔쳐라!!

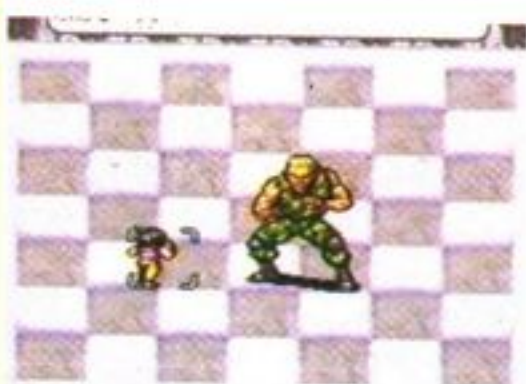
이 상대들로 부터 기술을 훔쳐야 한다(이 화면에서 X버튼으로 세이브가 가능).

현대편에서 제일 중요한 일은 상대가 가지고 있는 기술을 훔쳐서 배워야 하는 것이다. 기본적으로 상대의 기술을 맞으면 기술을 습득할 수가 있는데 중요한 것은 어떻게 그 강력한 기술을 맞으면서 무사히 상대를 쓰러뜨리는가 하는 것이다…

모리배세이시(木部生士) 쓰는 기술 : 통타, 날라차기

이 노인에게 통타를 배우면 싸움이 쉬워진다!

포인트는 먼저 접근전으로 통타를 배우고 그 후에는 도망가면서 날라차기를 맞고 다시 접근전으로 쓰러뜨리는 것이다. 세이시는 계속 때리기만 해도 이길 수 있으므로 날라차기를 주의하자.

트라한 쓰는 기술 : 암록, 크로스힐 홀드

관절공격은 손, 다리가 마비되므로 주의

아므로크는 주먹공격, 크로스힐 홀드는 킥공격을 사용하면 반격으로 사용해준다. 배운 후에는 통타로 공격하거나 날라차기가 효과적이다.

맥스모건 쓰는 기술 : 저먼스프렉스, 맥스봄버

저먼스프렉스는 강력하면서 마비 효과가 있다

체력이 상당히 높다. 기술은 접근전을 하면 연속으로 사용해줌으로 먼저 통타로 레벨을 낮추고 크로스힐 홀드로 다리를 마비시키면 공격을 많이 할 수가 있다. 주인공은 체력에 여유가 없으므로 쉬지 않고 다리를 마비시켜야 이길 수가 있을 것이다.

나무켓 쓰는 기술 : 판차마킥, 스파이럴

별로 사용할 기회는 없지만 날리차기가 없는 사람은 배우는 것이 좋다

기술을 배우려면 간단하게 접근해서 상대에게 일격을 가한면 상대가 연속으로 두가지 기술 모두 사용한다. 적이 사용하는 기술을 배우고 스파이랄 니로 맞지 않은 장소에서 공격하면 된다.

잭키 이아우아케 쓰는기술 : 아로하리테, 귀부동반격

숨은 기술인 '대격노암반깨기'는 배우지 않아도 나중에 배울 수가 있다

두가지 모두 접근전으로 배울 수가 있다. 체력이 높으므로 기술을 배우면 통타나 튕겨내는 기술로 공격 기회를 주지 말자! 숨은 기술인 대격노암반깨기는 무리해서 배울 필요는 없지만 배우려면 오랜 시간동안 싸워야만 사용해 온다.

그레이트 에이저 쓰는 기술 : 프란켄슈타이너, 톨네이드프레스

빈 켄을 던진 사람이 와타나베라고 개발자는 말한다…

이 녀석은 기술을 잘 안 쓴다. 무리하게 배울 필요도 없지만 일단 통타로 레벨을 약화시키고 기술 쓰기를 기다리자. 상대의 톨네이드프레스를 원거리에서 사용해 온다. 또 여기에서 에이저가 주인공이 뒤를 보고 있는 상태에서 물기 공격(독공격)을 했을 때 가끔씩 빈 켄이 날라온다. 이것이 바로 '와타나베'인데 그후 에이저가 화나서…

오디 오브라이트

오디 : "후후 나를 쓰러뜨려도 네가 최강인 이상 나같은 녀석들이 다시 나타날 것이다…"

의문의 사나이 : "네가 마사루냐? 너를 쓰러뜨리면 내가 최강이다!"

이 녀석은 일단 통타로 레벨을 낮추어서 저맨스프랙스로 공격하면 마비시킬 수가 있다. 상대를 마비시키지 않으면 거의 이길 수가 없을 것이

이 녀석도 6명을 이기기는 했지만 이긴 후에 모두 6명을 죽였다고 한다. 마사루는 모두의 복수를 맹세한다. "네가 하는 것은 격투기가 아니다! 살인이다!"

오디 오브라이트를 쓰러뜨린 마사루…

서부편 방랑(放浪)

특징

서부편은 전투가 단 4번 뿐이다. 내용적으로는 시뮬레이션과 같은 형식이며 함정을 이용해 적을 쓰러뜨린다. 수많은 동료 중에서 어떤 함정을 누구에게 설치시키냐가 포인트다!

스토리

미대륙의 서부 개척시대… 방랑자이면서 현상범인 '선다운 키드'는 현상금이 5,000달러나 되는 자다. 그의 과거나 현상범이 된 이유에 대해서는 알 수 없지만, 아무튼 악인이라고 생각할 수 없는 성격을 가지고 있다. 그는 무법자들이 지배하는 석세스타운에서 마을 사람들 그리고 라이벌인 매드 덕과 함께 무법집단 '크레이지펀치'와 싸우게 된다.

결투를 하지만 상대를 죽이지 않은 선다운… 과연 왜 그가 현상범이 되었을까?

선다운 키드의 기술

기 술	효 과
싱글숏(シングルショット)	1발 발사
더블숏(ダブルショット)	2발 발사
홀러포인트 탄(ホローポイント弾)	마비시키는 총알
피아싱 탄(ピアッシング弾)	관통하는 총알
멀티 카운터(マルチカウンター)	반격기술
트리플숏(トリプルショット)	3발 발사
포스숏(フォースショット)	4발 발사
마구쏘기(みだれ撃ち)	주위에 마구 발사한다
신 마구쏘기(新みだれ撃ち)	태풍처럼 마구 발사한다
허리케인숏(ハリケンショット)	마비탄을 마구쏘기보다 많이 발사한다

서부편 아이템

보안관 뱃지(保安官バッチ)—장비품
새총(パチンコ)—함정 아이템, 빌리(꼬마)가 가지고 있으며 함정으로 사용할 때도 빌리가 사용한다.
후라이팬(フライパン)—함정아이템, 애니(술집딸)가 사용
다이나마이트(ダイナマイト)—함정 아이템
삽(スコップ)—함정아이템
마스터 포스터(マスタ-ポスタ-)—함정아이템
로프(ロ-プ)—함정아이템
당근(にんじん)—함정아이템
말똥(馬ふん)—함정아이템
콜탈(コルタ-ル)—함정아이템, 설치하면 종치는 시간이 느려진다
화염병(火炎ビン)—함정아이템
빈병(空ビン)—오일과 함께 화염병을 만든다
오일(オイル)—화염병을 만드는 도구
자켓(ジャケット)—장비품
애니의 시미즈(アニ-のシミ-ズ)—장비품
담배(ハマキ)—회복
술(テキ-ラ)—회복, 사용하면 술에 취한다
술(バ-ボン)—회복, 사용하면 술에 취한다

함정을 사용해서 무법자를 쓰러뜨리자!

매드덕과의 대결

방랑중이던 선다운… 몇번이고 결투를 하고 그 때마다 쓰러뜨린 라이벌인 '매드덕'이 또 다시 도전을 해온다. 결투에서 승리하면 매드덕이 왜 자신을 죽이지 않냐고 물어본다. 그런데 선다운이 대답하지 않아 이번에는 말을 타고 싸우려고 한다. 그래서 선다운은 말 끈에 총을 쏴서 말을 도망보낸다. 말을 잃은 매드덕은 싸우지 않으려고 가버리는 선다운을 잡을 수가 없었다.

생긴대로 노는군…
어린 애도 아닌데 우유를 주다니

석세스 타운에 도착한 선다운은 술집으로 들어간다 거기서 무법집단 '크레이지펀치'의 일원이 시비를 걸어오는데 얼마동안 계속 말싸움을 하다가 그만 선다운을 친다.

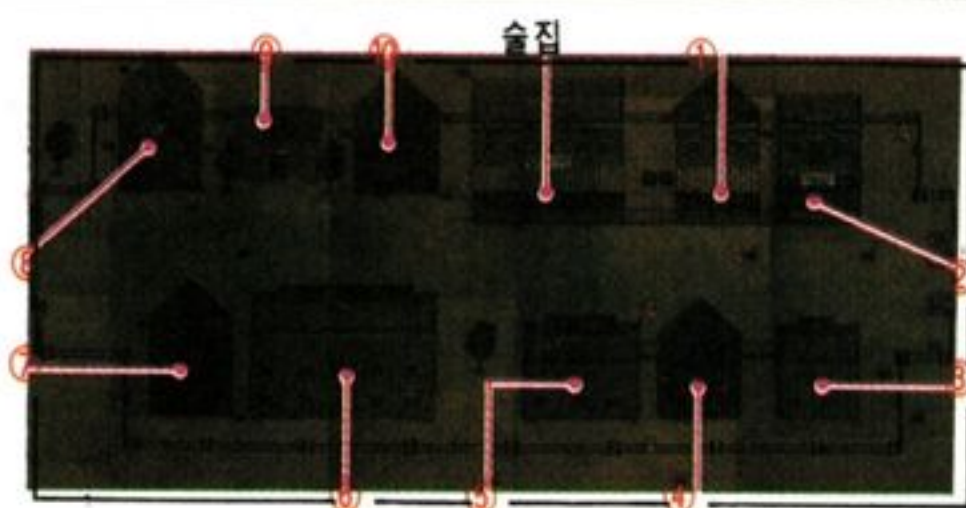
그러자 악당이 사과의 뜻으로 우유를 사주는데 선다운이 화가나서(이 때 "우유를 돌려준다"란 말을 선택하면)싸우게 된다. 이 때 악당을 쓰러뜨리면 악당은 두고 보자면서 도망가버린다. 그 후 보안관의 나타나는데 뒤에 나타난 보안관을 아들인 빌리가 아빠는 겁쟁이라고 하면서 선다운이 있으니 필요없다고 한다. 마을을 악당들로 부터 보호해 달라고 부탁을 받은 선다운. 그러나 그 때 매드덕이 나타나 선다운이 현상범이라는 사실을 말해버린다. 그리고 또 다시 2명의 결투가 시작되는데…

2명의 재 대결 그러나…

결투가 시작되었다. 하나… 둘… 셋… 넷… 다섯!! 빵ー!!

둘 다 무사하다… 2명은 서로 옆에 숨어 있던 일당에게 총을 쏜 것이었다. 애니의 부탁에 의해 2명은 잠시 동료가 되어 악당을 쓰러뜨리기로 한다. 그러자 빌리가 아빠의 뱃지를 선다운에게 준다. 그러자 매드덕이 2명으로는 악당을 쓰러뜨리기는 무리라며 마을 사람에게 함정을 설치해서 자신들을 도와달라고 한다. 모두 어쩔 수 없이 결심을 하고 도와주기로 하였다. 자! 이제 부터 함정으로 쓸 만한 아이템을 찾아오자.

종이 8번(1분에 1번=8분) 울리기 전까지 함정의 설치를 끝내야 한다…

아이템의 장소

술집 구석 구석을 조사하면 비밀 문이 있다

함정아이템은 같은 것이 2개 이상 필요없다(2개를 설치해도 한번 밖에 효과가 없다). 그러니 표를 통해 계산을 하면서 행동하자

술집

새총—빌리가 가지고 있다
술—카운터의 항아리
술—카운터의 구석방의 상자
술—카운터의 구석방의 상자
오일—오른쪽 방의 상자
오일—숨은 방의 항아리
자켓—숨은 방의 옷장
빈병—숨은 방의 상자
담배—2층 왼쪽 방의 상자
애니의 시미즈—2층 가운데 방의 옷장, 애니가 함정을 설치하고 있을 때
마스터포스터—2층의 오른쪽방의 옷장, 애니의 옷장을 조사한 후에 입수가능

①민가 (화염병이 있으면 올 필요가 없다. 담배는 함정 설치 중에 찾자)	②보안관 사무소
빈병—카운터의 상자 담배—구석방의 상자 담배—2층 구석방의 상자	다이나마이트—상자 담배—책상 피스메이커—책상 뒤의 벽 반도라인—지하의 벽
③민가(화염병이 있으면 올 필요가 없다)	④창고
빈병—구석방의 상자	삽—리어커의 속
⑤민가	⑥여관
후라이팬—구석방의 벽 당근—구석방의 상자	로프—계단 뒤에 숨은 방의 상자
⑦창고	⑧창고(번호 순서대로 아이템을 얻었으면 콜탈을 가지고 술집으로 가자)
말똥—짚속 당근—상자속 빈병—2층 상자	콜탈—술통속 당근—상자 당근—상자
⑨민가(함정설치 중에 온다)—오일	⑩술창고(함정설치 중에 온다)—술

함정을 설치하는데 걸리는 시간

함정이 준비되면 일단 보안관에게 검사를 맡은 후 사람들에게 주자

같은 함정은 효과가 없으므로 빌리 외에는 빠른 사람부터 보내자

보안관—30초 (콜탈을 사용하자)
애니(アニ-)—30초 (후라이팬을 사용하자)
마스터(マスタ-)—1분 10초 (함정을 다 완성하면 시간을 빨리 흐르게 해준다)
준마(ジュンマ)—1분 30초
웨인부인(ウェイン夫人)—1분 50초
웨인(ウェイン)—2분 10초
크린트(クリント)—2분 30초
산초(サンチョ)—2분 50초
판초(パンチョ)—3분 10초
빌리(ビリ-)—3분 30초 (새총을 사용하며, 가장 먼저 설치시켜야 한다)
세잘(セザ-ル)—3분 50초
데로스(デロス)—4분 (가끔 20초로 끝낼 때도 있음)

대결…

나왔다! '와타나베'일가의 비화…

기토링포를 주의하자!

함정에 의해 적 수가 별로 없다

함정을 이용해 적을 상당수 무찌르면 보스인 오디오와 결투다! 오디오의 가토링포는 맞으면 일격으로 죽어버리나 대각선만 사용가능하므로 2명을 앞과 옆으로 이동시켜 포위하자! 쓰러뜨리면 다시 매드덕과 결투를…

라이벌이자 친구인 매드덕을 잃은 선다운… 보안관이 말했다. "선다운이 누군인지 생각났어… 그는 어느 마을 보안관이었지만 그 총솜씨에 도전자들이 몰려와 마을이 악당 소굴이 되어버렸다고 하는데… 그래서 그 죄 값으로 자신에게 현상금을…"

근미래편 유동(動)

특징

근미래편에는 마징가제트와 같은 로보트가 등장(노래에도 가사가 있다)하며 약간 퍼즐 요소가 있는 전투와 필드가 특징이다. 그리고 아이템 개발, 초능력에 의한 어드벤처적인 요소도 포함되어 있는 편이다.

스토리

앗! 고아원에 '와타나베'가!

Y버튼으로 사람의 생각을 읽는 초능력을 구사할 수 있다!

아버지를 잃고 고아원에서 여동생과 함께 사는 아키라

아키라는 육군인 아버지가 악당에게 살해 당해, 여동생과 함께 고아원에서 살게 된다. 그러던 어느날 고원에서 해골가면 괴인들이 납치하려고 하는데…

아키라의 기술(Y버튼으로 마음을 읽는다)

기술	효과
로우킥(ロ-キック)	발차기로 적을 튕긴다
엘보(エルボ-)	엘보 공격을 한다
머더이미지(マザ-イメ-ジ)	적의 공격의욕을 꺾는다
스리트이미지(スリ-トイメ-ジ)	적의 방향을 바꾼다
셀프힐(セ-ルフヒ-ル)	체력 회복
헤븐이미지(ヘブンイメ-ジ)	적을 움직이지 못하게 한다
힐터치(ヒ-ルタッチ)	동료를 치료한다
헬이미지(ヘルイメ-ジ)	적의 레벨을 떨어뜨린다
홀리고스트(ホ-リ-ゴ-スト)	반격기술
프레임이미지(フレ-ムイメ-ジ)	주위를 불로 공격
홀리브로우(ホ-リ-ブロウ)	적에게 강력한 펀치를 먹인다
후리즈이미지(フリ-ズイメ-ジ)	주위를 얼음으로 공격
쉐도우이미지(シャドウイメ-ジ)	적들의 생명을 단축시킨다
홀리이미지(ホ-リ-イメ-ジ)	거의 모든 적의 능력을 완전히 마비시킨다

브리키 대왕(大王)을 작동시키자!

지나가는 붕어빵집 주인 '무법송'!!

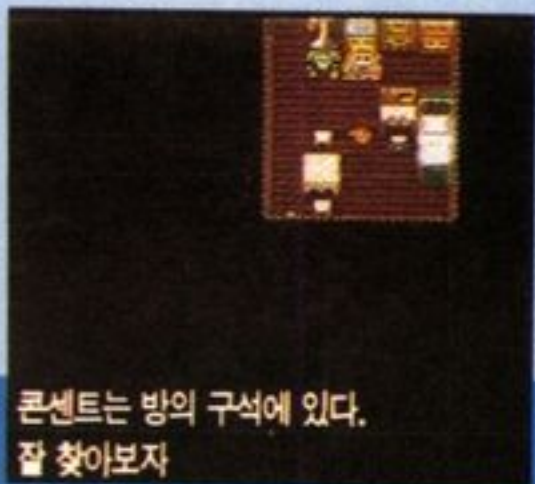
카라오케 노래방의 시작이다!?

해골가면 괴인들의 마음을 읽으면 싸우게 된다. 이 때 지나가는 붕어빵집 사나이이자 아키라의 형과 같은 존재인 '무법송'이 나타나서 도와준다. 그를 쓰러뜨리면 무법송이 오토바이를 태워 주는데, 이 때 마음을 읽으면 인신매매에 대해 뭐라고 한다. 일단 오토바이를 타고 고아원으로 돌아간다.

고아원에 돌아오면, TV 옆에 있는 와타나베에게 약을 가지고 오라고 한다. 그 후 약을 찾으러 간 와타나베를 찾으면 와타나베가 TV를 보고 있으라고 한다. 말대로 TV를 보면 와타나베가 와서 약을 준다. 그 다음에 아이들과 대화를 하면 동생이 키우고 있는 거북이가 병에 걸렸다는 사실을 알게 된다. 동생이 있는 방에 가서 동생의 마음을 읽으면 아키라가 '코토부키상회의 토우베이'에게 상담을 하자고 한다. 토우베이는 남서쪽의 건물에 있다.

부—
굴굴—
"앗! 손에 똥…"

마을 밖에는 적들이 다닌다. 레벨을 올리려면 처음에 11레벨 정도 올리는 것이 게임을 진행하기가 쉬워진다. 전투에서는 두목인 해골가면만 쓰러뜨리면 모두 도망간다. 아이템은 로보트들이 가지고 있으니 얻을 때는 로보트를 쓰러뜨리고 그 다음에 해골가면을 쓰러뜨리면 아이템을 얻을 확율이 높아 진다

가게에 들어가면 토우베이가 화장실에 있으므로 문 앞에서 마음을 읽으면 나온다. 아키라가 똥묻은 손을 씻으라고 토우베이에게 말한다. 그리고 거북이에 대한 이야기를 해주면 토우베이가 지하로 간다. 지하로 가보면 순간이동장치가 있는데 그것을 타면 기계가 폭발되고 고장난다. 그래서 토우베이가 걸어서 갈테니 먼저 가라고 한다. 고아원의 동생이 있는 방에 가서 동생과 대화를 하고 있으면 토우베이가 온다.

토우베이(이하 박사)가 거북이를 액체생물로 만들어서 새로운 몸으로 옮겨서 사이보그로 만들어 준다. 타로이모(거북이)와 박사의 마음을 읽으면 거북이는 동료가 된다. 박사와 대화를 하면 뭐라고 말하면서 가게로 돌아가 버린다. 다시 가게로 가서 지하로 가보면 또 지하로 가는 계단이 있다. 계속 내려가면 '브리키 대왕'이라는 로보트가 있는데 박사는 이 로보트를 조종하는 방법은 초능력으로 조종하거나 액체인간을 투입해야 한다고 한다. 그래서 아키라는 로보트의 조종을 시도해본다.

다시 1층으로 올라와서 박사에게 조작법을 물어보면 "먼저 방의 오른쪽에 있는 핑크색의 석상을 조사하고, 다음은 책을 조사한다. 그리고 가운데 책상에 있는 목탁(악기)를 치고 위쪽 벽에 있는 파란 가면을 조사한다. 이제 지하로 내려가서 브리키대왕에게 절을 하고 다시 올라와 세수를 하고 화장실의 변기에 앉아 있으면 된다."라고 하는데 어렵지만 이 방식대로 하면 로보트의 조종석으로 갈 수가 있다. 조작버튼이 5개가 있지만 5개 모두를 시도해도 로보트는 움직이지 않고 이상한 현상만 일어난다. 할 수 없이 밖으로 나가면 박사가 아이템을 파워 업시켜준다.

콘센트는 방의 구석에 있다. 잘 찾아보자

결국엔 움직이지 않는 '브리키대왕'…

아이템을 모으고 최강의 장비를 얻자!

아르바이트를 해서 4가지 아이템을 얻자

꼬마—100원이나 300원
여자—300원이나 1000원
남자—1000원이나 10000원
노인—100원이나 10000원
얻을 수 있는 아이템 : 붕어빵(たい焼), 도근성빵(ド根性焼き), 미사와빵(ミサワ焼き), 바나나크레이프(バナナクレープ)

고원에 가면 무법송이 붕어빵을 팔고 있다. 무법송에게 말을 하고 옆에 서서 조사하면 조사할 때마다 손님들이 온다. 그 손님의 종류와 가격에 따라 4가지 아이템을 얻자. 만약 가격을 잘못하면 무법송이 아키라에게 일격을 강한다.

누나의 팬티를 훔치다니 불량소년이군!

빨래줄에서 수많은 아이템을 얻을 수가 있다

4가지 아이템을 입수하면 고아원에 돌아가서 모두와 이야기를 한다. 4가지 아이템은 자고 있는 꼬마 3명과 밖에 있는 꼬마에게 각자가 좋아하는 아이템을 주면 다른 아이템과 교환해준다. 또 자고 있는 '와타나베'에게 말을 걸면 화장실로 오라고 한다. 화장실에 가면 와타나베가 사람들의 속옷을 가지고 온다. 이것을 반복하면 결국엔 누나에게 걸려서 누나의 펀치를 맞는다(이 펀치는 최고의 무기…). 그래도 다시 와타나베에게 말을 걸고 화장실로 가서 이번에는 '누나의 팬티'를 입수한다.

카즈가 납치 당했다!

고아원 안에서 아이들과 이야기를 하면서 시간을 보낸 후에 밖으로 나가보면(누나의 팬티를 얻은 후) 밖에서 놀던 카즈가 해골가면들에게 납치당한다. 그 때 무법송이 나타나 적들의 뒤를 쫓아간다. 아키라도 오토바이를 구해 뒤늦게 쫓아가는데 적들은 항구로 가지만 뒤쫓지 말고 일단 가게로 가서 무기를 개발하자!

＊무기개발일람표(순서는 성능의 순서이므로 결과는 확실치 않다. 예로써 누나의 팬티가 만들어졌을 경우 그 팬티를 개조하면 만들어지는 아이템은 누나의 팬티란에서 나온다)

무기의 개발은 어떤 아이템이든 가능하다. 실패할 수도 있으므로 성공할 때 까지 시도해보자. 최고급의 아이템이 되기 전까지는 몇번이고 도전하자! 운이 좋으면 한번에 2단계 이상을 파워 업할 수도 있다

1. **무기** : 글러브(グラブ)→볼링공(ボ-リングだま)→누나의 펀치(妙子のパン チ)
2. **투구** : 켑(キャップ)→와타나베의 팬티(ワタナベのパンツ)→원장의 팬티(園長のパンツ)→누나의 팬티(妙子のパンタロン)→샴프모자(シャンプ-ハット)
3. **갑옷** : 와타나베의 팬티(ワタナベのパンツ)→원장의 팬티(園長のパンツ)→ 스웨트(スウェット)→누나의 판타롱(妙子のパンタロン)→누나의 판스토(妙子のパンスト)→누나의 팬티(妙子のパンツ)→펑크쟈켓(パンクジャケット)→전신타이즈(全身タイツ)→라이더벨트(ライダ-ベルト)→수신셔츠(獣神シャツ)
4. **장갑** : 미상가(ミサンガ)→파워리스트(パワ-リスト)
5. **신발** : 밧슈(バッシュ)→아이언훗(アイアンフット)→나막신(ばんからゲタ)→라이더부츠(ライダ-ブ-ツ)
6. **공격용 아이템** : 던지는 나이프(投げナイフ)→네이팜탄(ナパ-ム彈)→수류탄(手投げ彈)→보요용총(ボヨヨン銃)→100볼트 레이저(100Vレ-ザ-)→프라즈마스파크(プラズマスパ-ク)→스탄건(スタンガン)→포이존젯트(ポイズンジェット)→코토보키랏커(コトズキラッカ-)→천사의 병(天使の小ビン)→소화킹토토포(昭和キントト砲)→ 소화히요콕코포(昭和ヒヨコッコ砲)

＊공격용 아이템중에서는 악세사리에 장비하면 로보트의 기술로 변하는 것도 있다.

7. **누나의 팬티에서 개발할 수 있는 것**(모두 최고급의 아이템이다) : 누나의 펀치, 샴프모자, 수신샤츠, 나막신, 파워리스트, 소화히요콕코포, 마법의 목걸이, 포션NO. 9

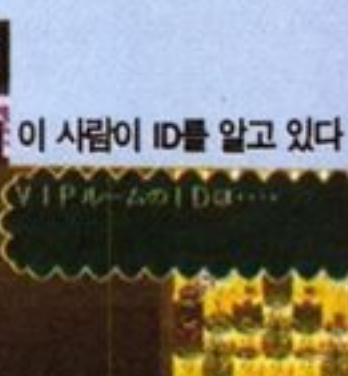
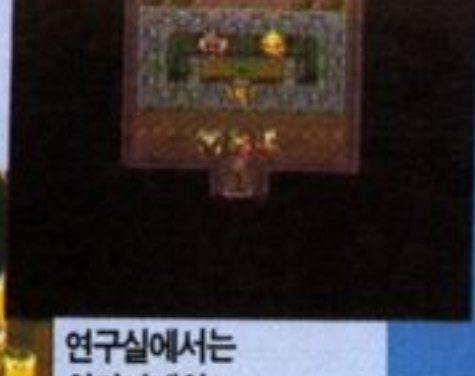
아무래도 적들은 육군과 관계가 있는 것같다…

항구에서 구석구석 돌아다니면 카즈가 도와달라는 소리가 날 것이다

아이템을 개발한 후 항구에 가자. 항구에서는 아래쪽으로 가지말고 위쪽항구에서 카즈를 찾아보자. 먼저 카즈를 찾으면 다음은 적들이 가는 쪽을 찾아보자. 이것을 계속 반복하면 적들이 아래쪽 항구로 갈 것이다. 그러면 아래쪽 항구로 가자. 그곳에는 무법송이 먼저 와 있으므로 그와 함께 적을 쓰러뜨리자. 그리고 적의 마음을 읽고 무법송에게 알려준다. 그 다음 무법송의 마음을 읽은 후 다시 고아원으로 돌아가면 된다.

브리키대왕 시동!!

이 사람이 ID를 알고 있다

동생의 마음을 읽은 아키라는 무법송의 뒤를 따라 츠크바연구실로!!

연구실에서는 와타나베의 아버지가!!

고아원에 가서 동생의 마음을 읽으면 동생이 무법송의 연구실에 간 사실을 숨기고 있는 것을 알 수 있다. 연구실로 가서 가드맨들을 쓰러뜨리고 연구실 안을 조사하면 해골가면들이 있는 방이 있을 것이다. 해골가면을 쓰러뜨리면 무법송이 동료가 된다. 무법송이 나온 계단으로 내려가면 방이 3개 있는데 가운데 방은 ID(암호)가 필요하다. 암호는 가장 구석방의 가장 구석에 있는 사람의 마음을 읽으면 알 수 있다. 암호를 풀고 안으로 들어가면 악당의 두목들이 있다. 이 때 적의 로보트가 나타나는데 이 녀석은 강하므로 주의하자. 쓰러뜨리면 그 로보트가 와타나베의 아버지라는 사실을 알게 되어 아키라는 화가나지만 무법송이 불리하다며 일단 후퇴를 한다.

고아원에 불이 났다!

각성제로 정신력을…

각성제로 정신력을 높인 무법송은 결사의 의지로 브리키대왕을 조종한다!!

일단 고아원에 모인 일행들은 브리키대왕을 조종해서 적과 싸우려고 하나 아키라의 초능력으로는 브리키대왕이 움직여이지 않으므로 어떻게 조종할지 고민하고 있었다. 몸이 약한 동생은 자신이 액체인간이 되겠다고 하지만 모두가 인정을 해주지 않자 무법송이 자신이 어떻게 해서든지 조종해보겠다고 나가버린다.

가게로 가면 박사가 있는데 박사의 마음을 읽으면 무법송이 브리키대왕을 조종하지 못해 결국 포기해서 술집으로 가버렸다는 사실을 안다. 고아원의 북쪽에 있는 술집으로 가면 무법송이 있는데 그의 마음을 읽어보니 정신력을 높이는 방법을 생각하고 있는 것을 알게 된다. 그리고 다시 밖으로 나오면 악당들에 의해 고아원에 불이 난다. 고아원에 가서 안에 있는 누나를 구출한 후

방이란 방은 모두 가본다(화장실, 욕실도). 그러면 침실에 불이 없어져 있으므로 들어가서 동생의 마음을 읽는다. 그러면…

고아원이 무너지려는 한편 무법송은 브리키대왕을 조종할 수 있게 된다. 각성제를 사용해 죽을 각오로 조종을 시도한 것이다. 브키리대왕이 출동하여 아키라와 카오리는 무사히 구출된다. 다시 무법송의 마음을 읽으면 무법송은 자신이 옛날에 아키라의 아버지와 싸워 사고로 인해 죽여버렸다는 것을 알게 된다….

아키라의 아버지와 무법송은 친하면서 서로 적대시하는 부대에 있었다…

마지막 남은 육군의 전투병기를 파괴하라!

그 죄값으로 여태까지 모두를 지켜온 무법송… 그러나 그는 이제 브키리대왕을 조종했다는 이유로 쓰러지고 만다. 아키라는 무법송이 아버지의 원수이면서 자신들의 형과 같은 존재라는 것에 어쩔줄 모르고 혼란스러워한다. 그리고 아키라는 모두를 조종실에서 내보내며 그 혼란스러운 마음을 브리키대왕에게로 집중한다… 드디어 아키라는 브리키대왕의 조종을 할 수 있게 된다. 그 분노의 마음으로 대왕을 조종해 공격해오는 육군들을 쓰러뜨리면서 북쪽에 있는 절로 가면…

오디오마신의 힘으로 잉코불상이 움직인다!

절에서는 구급 병기인 잉코불상의 작동준비가 완성되어 있었다!! 무려 2천명이나 되는 액체인간에 의해 잉코불상이 움직이기 시작했다.

자! 드디어 마지막 대결이다. 다른 공격은 하지 말고 킥공격만 사용하면 이길 수 있다. 그리고 승리하면 액체인간의 분노에 의해 악당들이…

지금은 아키라도 무법송의 의지를 이어받아 붕어빵집을 하고 있다. 그리고 그 후로 부터 브리키대왕은 움직이지 않았다고 한다…

원시편 접촉(接觸)

특징

원시편에는 기본적으로 말이 나오지 않는다. 대화같은 것은 그림이나 동작으로 표시해주므로 일본어를 몰라도 충분히 게임을 진행할 수가 있다. 또 아이템 합체 시스템이 있으므로 그것으로 여러가지 아이템을 만들어보자!

스토리

신에게 재물을 바치려는 사악한 종족…

고아였던 포고는 장로의 손에 키워졌으며 이제 사냥을 할 나이도 되었다. 그런데 포고의 종족과 적대시되는 종족들은 그들이 믿고 있는 신에게 제물을 바치려고 하고 있었다. 그러나 그 제물의 소녀는 그들의 손에서부터 도망가 버린다…

포고의 기술(Y버튼으로 적의 위치를 조사)

기 술	효 과
보고보고(ボコボコ)	무기로 공격
도카도카(ドカドカ)	발차기
우호프우(ウホぷう)	방귀공격
구-구-(グ-グ-)	적을 잠재운다
구이구이(グイグイ)	적을 마비시킨다
붕붕(ブンブン)	점프어택
가보라처(ガボラッテョ)	적의 체력을 흡수
키고키고(キコキコ)	불로 공격
워-워-(ウォ-ウォ-)	적전체를 공격
주도게라데인(ズドゲラデイン)	점프박치기 공격
도데게스덴(ドデゲスデン)	강하게 공격

적대시하는 종족으로 부터 소녀를 보호하자!

장로와 함께 사냥을 하러가자!

사냥감의 냄새는 Y버튼!

여기 말고도 무기를 합체시키는 곳이 있다

이런 곳을 조사하면 아이템이 꼭있다

아침에 일어나면 옆에서 잠자는 고릴라인 고리를 깨워서 함께 장로에게로 가자. 장로는 포고에게 사냥의 방법을 알려주기 위해 따라오라고 한다. 위쪽 통로를 통해 장로가 있는 곳으로 가면 장로 앞에 있는 사람이 사냥을 하는 시범을 보여준다. 다음은 장로에게 말을 걸면 장로가 사냥감을 찾는 방법을 알려주므로 그의 말에 따라 3개의 고기(ホネ肉)를 찾아서 다시 장로와 이야기하면 다시 한번 방법을 알려주고 간다(Y버튼이다. Y버튼이라고 함…)

원시편의 아이템 (재료는 적을 쓰러뜨리고 얻자!)

돌(かたい石)—재료

가죽(かたいカワ)—재료

털가죽(ケガワ)—재료

뼈(ホネ)—재료, 무기

가죽의 실(かわひも)—재료

보라(ボ-ラ)—공격용 아이템

야수의 이빨(ケモノのキバ)—재료, 액세사리
야수의 뿔(ケモノのツノ)—재료, 투구
석기칼(石器ナイフ)—재료, 공격아이템
층층창(ツンツンヤリ)—무기 공격력14 민첩성6
키바키바곤봉(キバキバこんぼう)—무기 공격력18
메라메라곤봉(メラメラこんぼう)—무기 공격력8
도카도카도끼(ドカドカオ)—무기 공격력10 힘10
펜펜채찍(ペンペンムチ)—무기 공격력10 민첩성16
붕붕뼈(ブンブンホネ)—무기 공격력22
브스브스창(ブスブスヤリ)—무기 공격력25 민첩성10, 2번째로 강력한 무기
붕붕칼(ブンブンナイフ)—무기 공격력30, 최고의 무기
비리비리탄(ビリビまきびし)—공격용 아이템
포코포코드럼(ポコポコドラム)—장갑 지성12
가츤장갑(ガツングローブ)—장갑 힘16 방어력5
코걸이(ハナかざり)—액세서리 지성8
야수모자(ケモノかぶり)—투구 방어력4 민첩성10, 고리도 장비가능
우호호마스크(ウホホマスク)—투구 방어력10 지성15, 특수방어효과
인공가슴털(つけムナゲ)—방어력4 힘4
카칭코케이스(カチンコケース)—방어력8 체력6 지성10
기기가가왓카(ギギガガのワッカ)—신발, 액세서리(최고의 신발)
이빨목걸이(キバのネックレス)—여성전용 액세서리
야성가방(野性バック)—여성전용무기 공격력40 힘20 지성8
야성갑옷(野性アーマー)—남성전용갑옷 방어력24 민첩성—8 체력10
야성드레스(野性ドレス)—여성전용갑옷 방어력48 지성10
보잉비나스(ぼいんビーナス)—회복아이템, 액세서리 민첩성이 —10이 되는 대신에 여러가지 마법의 방어효과가 있다

아이템 합체표(＊표는 주인공의 최고 장비품)

	돌	가죽	가죽의 실	나무봉	털가죽	야수의 이빨	야수의 뿔	석기칼
돌								
가죽	＊가츤 장갑							
가죽의 실	보라	야성 가방						
나무봉	도카도카 도끼	포코포코 드럼	패시패시 채찍					
털가죽	인공 가슴털	인공 가슴털	야성 드레스	메라메 곤봉				
야수의 이빨	코걸이	＊ 우호호 마스크	이빨 목걸이	키바키바 곤봉	인공 가슴털			
야수의 뿔	＊기기 가가 왓카	＊ 우호호 마스크	카칭코 케이스	층층창	야수모자	코걸이		
석기칼	보잉 비너스	＊야성 갑옷	＊붕붕 칼	브스 브스창	가죽의 실	비리비리 탄	카칭코 케이스	
뼈	석기칼	보코보코 드럼	붕붕뼈	층층창	야수모자	코걸이	＊기기 가가 왓카	브스 브스창

사냥도 끝났고 이제 집으로 가서 잠을 자자. 그러면 밤이 되는데 이상하게도 고리의 모습이 안 보인다. 밖으로 나가서 창고로 가보자. 고리가 자고 있을 것이다. 그런데 창고에 있던 고기가 하나 없어져 고리에게 물어보지만 고리는 모른다고 한다. 그래서 다시 창고에서 나오면… 뭔가가 움직인다! 다시 창고에 들어가 짚더미가 있는 곳에서 냄새를 맡으면 꽃향기가 난다. 그곳을 조사하다 뭔가가 있는 것에 놀라 벽에 부딪치고 만다. 다시 원위치로 가면 구석에 짚이 있다. 창고의 고기와 뼈를 얻은 후 고기를 짚앞에다 던지고 한번 나갔다 오면, 고기가 없어졌을 것이다. 그리고 짚이 점점 걸어 오는데 거기서 한 소녀가 나타난다. 그 소녀를 데리고 집으로 가면 집 앞에서 누가 자고 있다. 이 마을은 여자는 출입이 금지되어 있으므로 위험하다. 다시 창고로 가서 짚으로 여자를 숨긴 후 집으로 돌아가서 자자. 아침이 되면 사냥을 해서 벨에게 고기를 하나 먹여야 한다. 고기를 주고난 후 사냥한 곳에서 위쪽 길을 막고 있는 사람에게 말을 걸자. 그러면…

원시 시대에도 예외 없이 '와타나베'가 등장한다…

쟈기의 등장!

구멍에서 탈출한 후에 황야로 돌아가 적들의 냄새를 조사하다보면 코끼리 냄새가 …?
(적만 빼고 모두 쓰러뜨리면 코끼리의 냄새를 알 수 있다)

나왔다! '킹만모스'!! 코끼리 냄새의 정체다. 이 녀석은 이동 속도가 주인공의 수십배이므로 붙잡기가 아주 힘들다. 만약 잡더라도 너무나 강하므로 거의 이길 수가 없다. 게다가 도망도 못 간다.. 과연 쓰러뜨릴 수가 있을까?

드디어 포고의 라이벌 쟈기의 등장이다. 쟈기의 일행은 벨을 잡아 다시 데리고 가려고 한다. 가서 벨을 구하고 쟈기의 일행과 싸우자. 여기서 이기면 쟈기의 일행은 도망친다. 그러나 벨과 함께 사는 것을 장로가 용납하지 않기 때문에 여자를 출입시킨 죄로 마을에서 쫓겨난다.

레벨을 올리면서(북서쪽에 아이템을 조합해주는 사람이 있음) 밤이 되면 북동쪽에 있는 동굴로 들어가자. 동굴에서는 먼저 와 있던 쟈기 일행이 이야기를 하고 있다. 그러자 포고들이 오는 것을 알고 비밀문으로 도망친다. 동굴에 있는 나무를 조사한 후 불을 키고 잔다. 그런데 꿈을 꾸는 도중에 벨이 납치를 당하고 쟈기가 또 다시 도전해 온다.

쟈기를 쓰러뜨리면 쟈기는 또 다시 도망가는데 고리를 깨워서 비밀문을 열어 쟈기를 잡으러 가자. 비밀문으로 들어가면 쟈기가 기다리고 있는데, 쟈기의 함정에 걸려 구멍에서 떨어져 버린다. 구멍 안에서 나오는 적은 구하기 어려운 아이템(악어는 가죽, 두더지는 돌)을 가지고 있으므로 어느정도 레벨을 올리자. 냄새를 조사하여 쟈기의 냄새가 나는 벽을 계속해서 치면 길이 생긴다. 탈출하면 다시 문으로 들어가서 이번에는 구멍을 점프하면서 피한다. 그리고 계속 그 길로 따라가면 아이템 조합 아저씨가 있고 그 뒤에 쟈기들의 마을이 있다.

여기에 오면 고리가 단독행동을 한다.

마을은 경비 때문에 들어갈 수가 없다. 그 옆길로 가면 암 고릴라들이 잡혀가는 것이 보이는데 이때 다시 아래로 내려가면 고리가 발광을 하며 돌격한다. 고리를 따라 입구로 들어가면(이 때 동쪽 입구 외에 다른 곳으로 들어가면 적들이 나타나므로 들어가지 말자. 경험치도 주지 않는다) 고리가 안에 서 있는데, 고리에게 5번 말을 걸면 다시 따라 온다. 옆에 있는 입구에 들어가 구석으로 가보면 적들이 계속해서 나오는 곳이 있다. 그곳으로 가서 출구의 앞까지 오면 더 이상 적이 나타나지 않으므로 나갈 수가 있다(고리가 없으며 계속 나온다). 거기서 나가면 적의 장로와 주민들이 기도를 하고 있다. 그리고 벨을 구하기 위해 또 다시 쟈기와 대결을 하는데…

공룡 '오대이오'와의 결투! 쟈기도 동료가 되어 함께 싸워준다. 포고는 점프공격, 고리는 바위공격, 벨은 회복, 쟈기는 마음대로 싸우자!

무서운 공룡 '오대이오'가 나타났다! 장로도 그 녀석에게…

쿵후편 전승(傳承)

특징

쿵후편은 주인공인 노인이 자신의 권법을 제자들에게 전수하는 내용이다. 약간 교육 시뮬레이션의 요소가 있지만 그렇게 복잡하지는 않다. 배경과 음악도 중국의 옛 모습을 그대로 재현하고 있다.

스토리

모두가 사용하는 기술(노사, 사모, 윤, 레이)

기 술	효 과
용호양파완(龍虎両破腕)	대(對)주먹, '힘'으로 공격하는 기술
백리의 길도 일보각(百道一步脚)	대차기, '체력'으로 공격하는 기술
사자의 손(獅子の手)	대돌격, '운세'로 공격하는 기술
산원숭이권(山猿拳)	대칼, 공격하고 후퇴한다
무늬다람쥐킥(シマリス脚)	대봉술, '민첩성'으로 공격하는 기술
노호의 춤(老狐の舞)	대간접기술, '지력'으로 공격하는 기술
불사의 사(不射の射)	원거리 반격기술
선아연산권(旋牙連山拳)	최고의 기술, 가장 끝에 생긴다

심산권의 전승자인 노인은 자신의 몸이 점점 허약해지는 것을 느끼고 자신의 권법을 젊은 사람에게 전승하려고 마음을 먹는다. 그리고 마을 곳곳에서 찾아낸 인재 3명 레이, 윤, 사모아 함께 권법의 수행을 시작한다. 그러나…

먼저께 바위를 부수는가 했더니…

레이 크우거의 기술

기 술	효 과
원숭이손(猿手)	원숭이권법
고양이차기(ネコけり)	묘권의 연속차기
수조각(水鳥脚)	수조권의 날라차기
사형권(蛇形拳)	사권으로 상대의 틈을 공격
성강권(星降拳)	봉황권의 수도연타
화룡천성의 진(龍天聖の陣)	성룡권으로 전체를 공격
호포정기법(虎咆精氣法)	심의권으로 자신의 능력을 상승
천마뒤차기(天馬後すい脚)	천마권의 뒤차기

사모 핫카의 기술

기 술	효 과
곰손(クマの手)	시간이 필요한 강펀치
호이코로(ほいこーろー)	이상한 춤으로 공격
토우반장(とうばんじゃん)	상대의 갑옷을 파괴하는 공격
반반지(ばんばんじー)	돌면서 공격
족발(トン足)	시간이 필요한 강킥
천자오로스(ちんじゃおろーす)	주위에 적을 쓰러뜨린다
만간젠세키(まんがんぜんせき)	옆열의 적을 모두 말살시킨다
오니크망(おにくまん)	배로 적을 공격한다

윤 죠우의 기술

기 술	효 과
찌르기(突き)	찌르기
차기(けり)	차기
동수도(凍手刀)	냉기로 공격
염수도(炎手刀)	화염으로 공격
공파선풍수(空破旋風手)	무심의 공격, 반격을 당하지 않는다
자시안정식(自己安靜息)	자신의 완력을 상승
기공넘참파(氣功斬波)	적들에게 연속공격
서안파리권(西安破拳)	위력은 최강이지만 아주 많은 시간이 필요

전승자로 만들자!

밥을 먹으면서 도망을 가는 대단한 '사모'

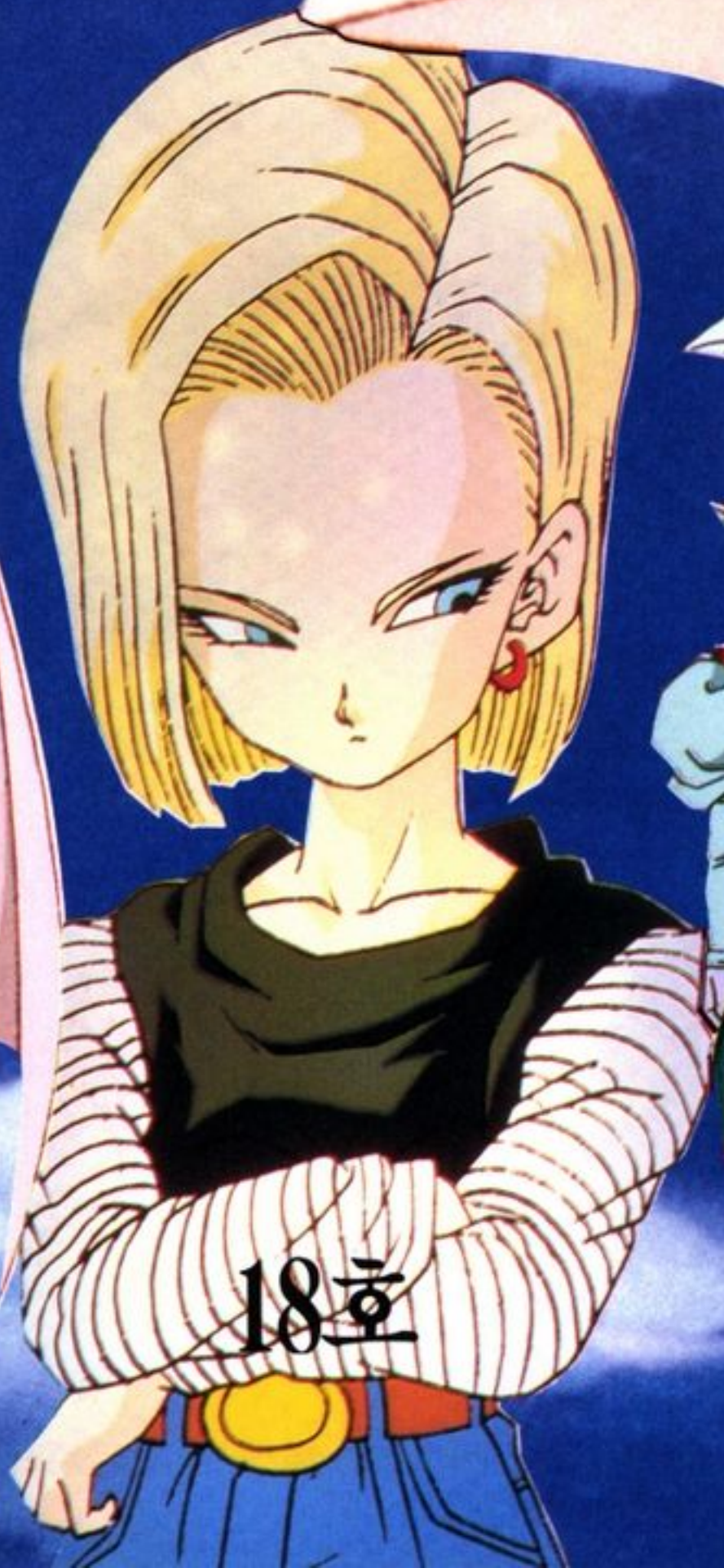
먼저 숲에서 약초를 구하고 '레이'를 제자로 만들자

재능은 없으나 용기와 근성이 있는 '윤'

심산권노사를 조종할 수 있게 되면 먼저 방이나 밖에 있는 약초들을 조사해서 찾아보자. 그 후 산을 내려가서 서쪽에 있는 숲으로 가자. 그 곳에는 호랑이가 있으므로 주의하면서 숲에 모든 약초를 구입한다. 그러다 숲의 구석으로 가면 여도적이 나타나는데 그 여도적을 쓰러뜨리면 노사가 그 여도적이 권법에 재능이 있는 것을 보고 제자로 삼는다. 이번에는 산의 동쪽으로 가서 북쪽에 있는 마을로 간다. 그리고 마을의 구석으로 가다보면 식당에서 도둑이 도망나온다. 그 도둑을 혼내주고서 노인은 그의 큰 몸으로 밥을 먹으면서 도망다니는 예리함에 감탄해 제자로 삼는다. 그리고 마을

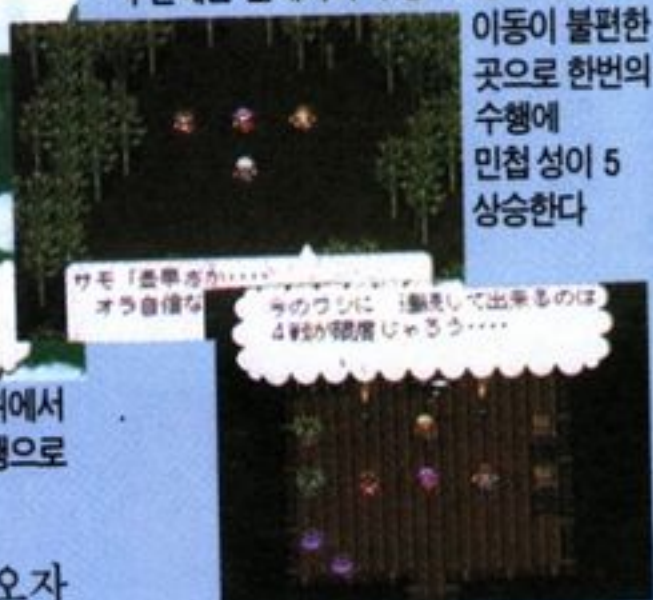
DRAGON BALL Z
드래곤볼 Z—3
超武鬪伝 3
특별 공략집

한일 동시 발매
베지타
손오공
본 소프트웨어를 불법으로 복제하거나 유통시킬 경우에는
민. 형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.
「초무투전3」를 구입하시는 모든 고객에게 캐릭터가 그려진 대형 포스터를 드립니다.

?
"드래곤볼 Z
초유의 한글화"
18호
계왕신
영일업
(02) 764-2011

아케이드
새로운 그 검의 끝은 폭풍, 어디
패왕
갈포드
나코루루
야규 쥬베이

사람과 한번씩 대화를 하면서 마을에서 나가자(아이템을 준다).

다음은 남쪽에 있는 마을에 가서 병에 걸린 사람들에게 숲에서 얻은 수체초(守體草)를 준다(한명만 배고파서 쓰러져 있다) 그리고 사람들과 대화를 하면서 아이템을 얻고 있으면 한 소년이 지나간다. 소년을 따라가면 소매치기였는지 구석에서 몇명의 불량배와 이야기를 하고 있다. 그러나 그 소년(이름은 '윤')도 양심이 있는지 지갑을 돌려 주겠다고 한다. 다른 불량배들은 그럴 수는 없다고 지갑을 뺏으려고 한다. 그러니 가서 도와주자. 그러면 윤이 사과를 하며 제자로 삼아 달라고 하는데 그의 재능을 봐서 노사는 약간 고민을 한다. 노사가 뭐라고 그러자 윤은 어디론가 가버린다. 그리고 다시 도장으로 돌아가는데 도중에 윤이 나타나 꼭 제자로 삼아달라고 한다. 그를 제자로 삼고 도장으로 돌아가자.

첫번째 수행은 공기가 별로 없는 산위에서 수행을 한다. 여기서는 한번의 수행으로 체력이 5 상승한다

두번째는 숲에서의 수행. 지형이 안 좋아 이동이 불편한 곳으로 한번의 수행에 민첩성이 5 상승한다

마지막은 도장에서 실전적인 수행을 하여 한번에 힘이 5상승한다

이제 도장에 돌아오면 오자마자 한번씩 노사와 수행을 한다. 그리고 다음 날부터 수행이 시작되는데 수행의 방법은 전투로 진행된다. 하루의 수행에 4번을 싸우며 3일을 수행하는데, 이때 주의할 것은 가장 많이 싸운 사람이 전승자가 된다는 것이다. 그러니 마음에 드는 캐릭터만 계속 수행시키는 것이 좋다. 수행의 요령은…

①하루에 전투는 4번, 좋아하는 캐릭터를 선택해서 4번 모두 수행시키자.
②3일간 수행하므로 전투는 12번. 한명만 계속 수행했을 때 상승하는 능력은 체력+20, 민첩성+20, 힘+20이다.
③수행의 전투는 제자를 쓰러뜨리면 제자의 경험치와 능력이 올라간다. 그리고 레벨이 올라 갔을 때는 오르기 전에 노사에게 마지막으로 맞은 기술을 그 제자가 사용할 수 있게 된다(제자가 한번 배웠던 기술은 사용하지 말자)

그 후로도 수행은 계속 진행되어…

불량배들은 의파문단이라는 곳에서 권법을 배워왔다는데…

노사는 싸움은 또 다른 싸움을 일으킨다고 한다. 만약 여기서 불량배들이 원한을 가지고 있는 노사가 나가지 않고 다른 사람이 갔다면 주방장만 괴롭힘을 당한다는 사실을 모두에게 알려준다. 심산권(心山拳)은 마음과 힘의 권법이라고…

3일간에 수행을 마치면 어느 정도 세월이 흐른다. 그러던 어느날 식당의 주방장이 찾아 왔다. 식당에 윤과 함께 있었던 불량배들이 나타나서 행패를 부리고 있다고 하는데 이때 윤이 나가려고 하지만 노사가 말리면서 자신이 가겠다고 한다. 그럼 다시 동서쪽의 마을로 가서 행패를 부리고 있는 불량배를 쓰러뜨리고 마을 사람들과 대화를 하면 아이템을 준다. 그 후 다시 도장으로 돌아가면…!!

이럴수가!! 용서할 수 없다!

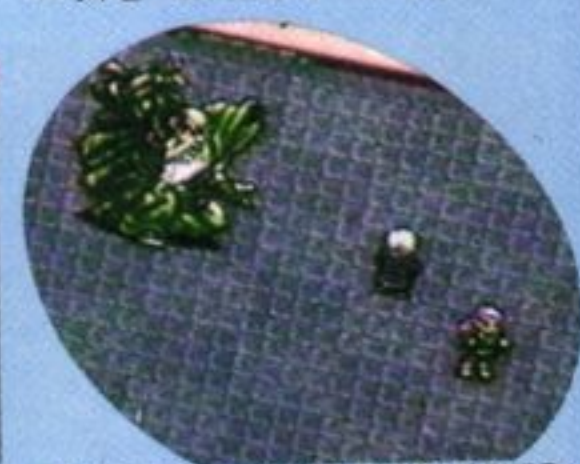
선아연산권!!

도장에 돌아온 노인을 기다리고 있던 것은 제자들의 죽음이였다(이 때 가장 수행을 많이 한 제자가 살아 남는다). 의파문단의 악당들에 의해 2명의 제자를 잃어버린 노사는 살아 남은 제자에게 심산권의 비술인 '선아연산권(旋牙連山拳)'을 보여준다. 지금은 무리지만 한번 보면 언젠가는 할 수 있게 될 것이라고 하면서…

의파문단의 도장으로 쳐들어간 노사!

'와타나베'! 이번에는 멋있게 등장인가? (사모가 살아 남은 경우에 나타난다)

이제 산위에 있는 제자들의 묘에서 절을 한 후 숲을 통과한 곳에 있는 의파문단의 도장으로 쳐들어가자. 레이가 살아 남은 경우에는 처음에 만난 숲에서 동료가 되며 윤의 경우에는 도장에 들어가자마자 나타난다. 사모는 도장의 건물 안에서 나타나며 나타나는 즉시, 마을에서 얻은 장비를 장착하자(노인의 장비보다 좋아야한다) 도장을 가는 도중에도 아이템이 숨겨져 있으므로 그것을 얻으면서 가자!

미인 3자매는 '노호의 춤'으로 쓰러뜨리자!

'이페이코우'는 석화의 기술을 사용해온다!

드디어 도장의 마지막 방으로 왔다! 두목인 '오디왕 리'를 쓰러뜨리기 전에 그의 부하인 이시, 알시, 산시, 스시, 통차, 낭차, 샤차, 페이차, 미인 3자매, 그리고 이페이코우를 쓰러뜨려야 한다. 세이브를 자주하면서 '노호의 춤'이나 다른 강력한 기술로 모두 쓰러뜨리자!

부하를 숨겨둔 치사한 '오디왕 리!' 사부와 함께 선아연산권으로 오대왕 리를 쓰러뜨리자!

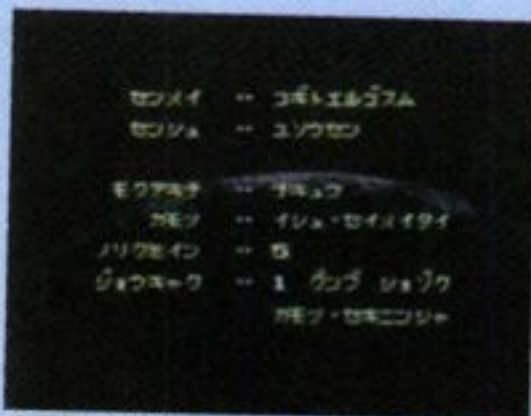
노사는 무리를 한 이유로 승천하였다… 홀로 남은 제자는 이제 심산권의 전승자로서 새로운 인생을 시작한다…

연산권은 미완성이므로 한번 밖에 사용하지 못한다. 자신이 가지고 있는 기술의 효과와 위력을 계산하여 '오대왕 리'를 쓰러뜨리자!

SF편 기심(機心)

특징

SF편은 완전히 어드벤처 게임이다. 기본적으로 전투도 보스와의 싸움뿐이고 실수를 해서 함정이나 괴물을 만나면 게임오버가 된다. 아이템도 4가지 정도밖에 없고 본래의 어드벤처 게임과 같이 수수께끼만 해결하면 된다.

스토리

우주의 어딘가를 날고 있는 인공우주선 안에서 무서운 사건이 발생한다…

시대는 미래… 과학의 발전으로 인류는 이제 우주에까지 그 지배범위를 넓혔다. 우주선에 의한 우주 여행, 화물선 등등…

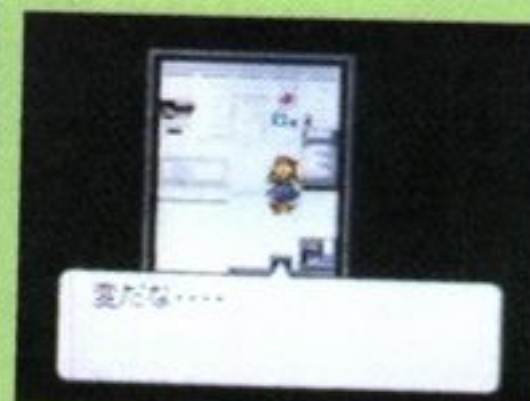
그런 우주선 중의 하나인 '코기토엘고즘호'는 화물선이다. 그리고 이번에 운반하는 물건은 어느 혹성에서 발견한 외계생명체 배히모스… 지구로까지 앞으로 1주일, 우주선 안에서는 한대의 로보트가 탄생하였다…

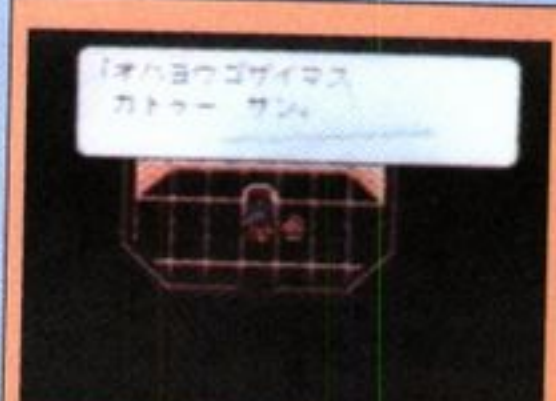
큐브의 기술(이 외에도 액세서리가 되는 공격 아이템을 장비하면 기술이 생긴다)

기술	효과
하이스피드치료(ハイスピードオペ)	상태의 이상 치료
업그레이드(アップグレード)	공격력의 상승
마인드핫크(マインドハック)	적의 정신을 파괴한다
언티필드(アンチフィールド)	접근 반격기술
노이즈스트리임(ノイズストリーム)	적의 방어력을 저하시킨다
인포리서치(インフォリサーチ)	적의 체력을 조사한다
스핑드라이브(スピンドライブ)	적을 튕긴다
메이저캐논(メーザーカノン)	가입자파동포, 시간이 필요하다

* 등장인물의 소개

카투(カトゥー) : 일본인의 기술자, 큐브를 만든 사람이다.
카크(カーク) : 조종사, 말버릇이 나쁘며 질투심이 크다.
레이첼(レイチェル) : 여성통신사, 카크와 연인사이지만…
휴이(ヒューイ) : 화물관리원이자 선장보조, 전직한 청년이다. 옛날에 레이첼과 교제를 하고 있었지만…
홀선장(ホル船長) : 선장이며 조원들로 부터의 신뢰도 높다
다스오장(ダース伍長) : 군의 관계자, 물건과 함께 우주선에 왔다

저주받은 우주선의 사건을 해결하자!

큐브의 탄생! 그리고 사건의 시작…

1. 게임을 시작하면 카투앞에 있다. 한번 움직이면 카투가 성공했다면서 이름을 지워준다. "응… 코로… 아니야… 그럼 큐브라고 하면…"

여기는 우주선을 관리하는 곳

2. 카투가 큐브의 조원데이터를 입력하기 위해 컴퓨터실로 가자고 한다. 컴퓨터실에서는 큐브의 이름을 입력하는데 이때 이름을 교체할 수도 있다.

자고 있는 사람을 깨우자!

3. 작업이 끝나면 카투가 자기를 찾아보라고 하면서 어디로 가버린다. 바로 위쪽으로 가면 문앞에 서 있는데 말을 하면 콜드슬리프실에서 자고 있는 조원들을 깨워 달라고 한다. 깨우려면 한명씩 기계의 장치를 조사하면 된다.

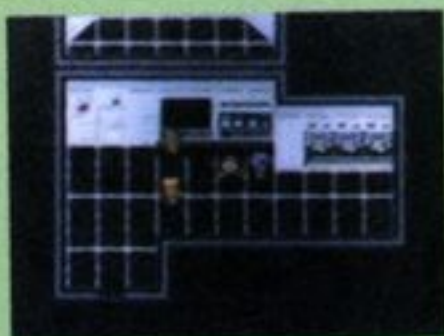
여기가 회의실이다

4. 회의실에서는 모두와 대화를 하면 되는데, 카투에게 '커피'를 타는 법을 배운다. 그리고 다스오장에게 말을 걸면 기계를 싫어 하는 오장이 큐브를 친다. 그 때 모니터를 통해 선장이 나와서 조원에게 회의는 없으니 각자 일자리로 돌아가라고 한다.

캡틴스퀘어

* 카크가 하고 있는 게임은 플레이할 수가 있다. 엔딩도 있고 난이도도 높다. 시간이 있으면 한번해보자(사실 게임중에 장비 아이템이 나올 수도 있다. 그 아이템을 주는 판은 적이 불의 형태를 하고 있는 판인데 아주 운이 좋아야 나온다).

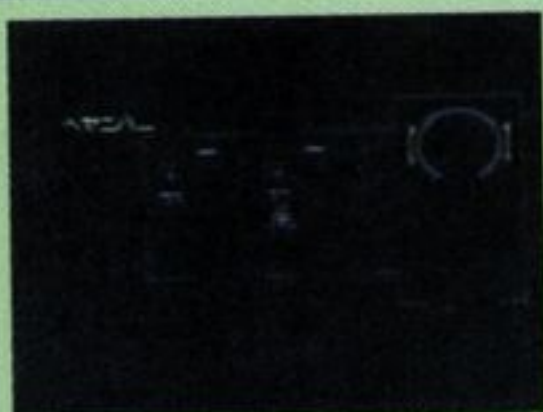
이번에는 안테나가 '와타나베'인데 이것이 고장난다…

5. 3층으로 가서 조종실로 가자. 대화를 하다보면 안테나에 이상이 있는 것을 발견하고 조원들이 모여온다. 대화를 하다보면 카크가 먼저 고치러 나간다.

에어로크에서 싸운다…

6. 1층의 에어로크에 가면 카크가 휴이에게 시비를 걸고 있다. 레이첼 때문에 그런 것같은데 거기서 싸움을 말리면 카크에게 맞는다. 그리고 카크와 카투가 안테나를 고치러 나간다. (에어로크에서 버튼을 잘못 조작하면 게임오버되므로 조작하지 말자)

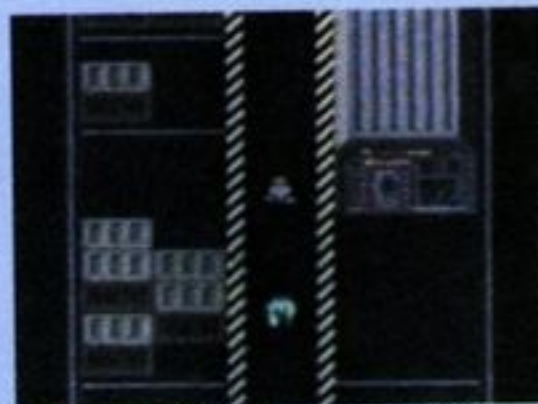
7. 3층의 조종실에서 대화를 하고 있다가 카크에게 사고가 난다.

이제부터 더욱 무서운 사건이…

8. 의료실에 가면 카크가 죽어버린다. 그러다 어딘가에서 폭발음이 나서 조사하러 모두 나간다.

여기를 누르고 이름을 입력한다. '큐브'는 'キューブ'라고 쓰면 됨

9. 레이첼의 방앞에 가서 벽을 조사한다. 이름을 입력하면 방에 들어갈 수가 있다. 들어가면 레이첼과 대화를 하고 다시 3층의 조종실로…

10. 통신 안테나가 완전이 파괴되었다. 일행은 회의실로 이동한다. 이 때 휴이에게 커피를 타주면, 모니터에 선장이 나타나 카크를 위로해 준다. 레이첼의 옆 방인 카크의 방에 가서 이름을 입력한 후, 그 방에 있는 2명과 대화를 한다. 또 벽에 있는 장치에 패스워드를 '워프(ワープ)'라고 입력하고 침대를 조사하면 캡틴스퀘어를 세이브할 수 있게 된다.

11. 에어로크에 있는 휴이와 대화 후 의료실로 가면 카크의 시체가 없어지므로 카크의 방에 있는 2명에게 말한다. 시체는 레이첼의 방에 있었다. 모두가 레이첼의 방에 왔을 때 의문의 소리가 나서 "레이첼 조심해! 나는 에어로크에 있어!"라고 말하며 레이첼이 나가버린다.

앗! 배히모스닷!

12. 에어로크로 가면 레이첼이 문 여는 버튼을 누르려고 하고 있는데 이 때 방에서 나가면 무슨 소리가 난다. 아래쪽의 배히모스가 있는 곳으로 가면 배히모스가 없다. 다시 나가면 배히모스가 달려 오므로 그것을 피하고 이 사실을 에어로크에 있는 모두에게 말하러 가자.

13. 다시 회의실, 이번에는 커피를 혼란해 하는 레이첼에게 준다. 다시 모니터에 선장이 나오는데 이상하게 같은 대사만 반복한다. 그러더니 레이첼이 나가버린다. 뒤를 따라 휴이도 나간다. 잠시 시간이 지나면 모두 나가므로 같이 가자.

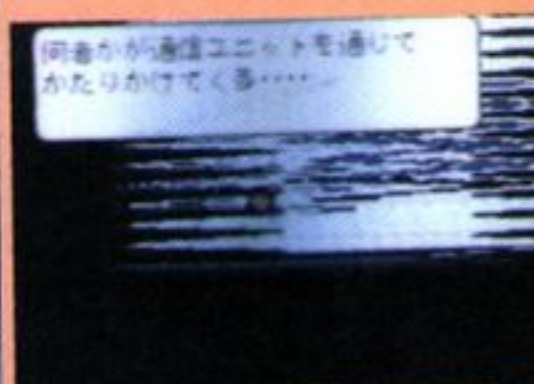
14. 휴이가 죽는다. 아직 살아있는 레이첼을 콜드슬리프실에서 잠재우러 가는 일행. 그리고 카투가 큐브에게 컴퓨터실에서 선장실의 암호를 알아오라고 한다. 중간에 배히모스를 주의하고 암호를 알아온 후 다시 골드슬리프실로 가자.

15. 선장실에 문을 연다. 이 때 카투가 '파워제키'란 아이템을 준다. 선장은 이미 죽어있었다. 이번에는 카트의 방앞에 있는 빈방에서 이름을 입력하고 들어가 벽에 있는 장치를 통해 군사기밀의 문서를 보고 그것을 선장실에 있는 카투에게 말하자.

16. 배히모스에 의해 모두와 헤어진다. 위쪽의 문을 '파워제키'로 열고 도망간 후 우주선안의 모든 통로를 통과한다. (1층에 있는 배히모스와 3층의 물함정을 통과한다. 이 때 레이첼이 누군가에 위해 살해당한다…) 그리고 2층의 카투의 방에 가면…

17. 카투의 방에서는 가짜 큐브가 있다. 오장이 들어오면 카투가 진짜 큐브의 처음에 지어 준 이름을 알고 있다고 한다. 바로 '코로(コロ)'라고 입력한다. 그러면 오장이 가짜를 쓰러뜨리는데 이 때 가짜가 "너희들이 반항을 해도 소용이 없다"라고 말한다.

18. 범인이 이 배의 인공지능 컴퓨터인 OD-10이라는 사실을 알게 된다. 그리고 오장과 함께 메인 컴퓨터실로 간다. 오장이 카투에게 적의 약점을 알아오라고 하므로 카투의 방에 가서 알아낸 후 다시 메인 컴퓨터실의 앞으로 간다.

19. 오장이 통신기계를 주므로 이것을 가지고 위쪽 엘리베이터로 간다. 그러나 엘리베이터는 사용할 수 없으므로 바로 문 옆에 있는 통풍구를 '파워제키'로 열고 2층의 게임기를 조사하면….

오장의 도움으로 게임기와 컴퓨터의 연결에 성공을 했다. 먼저 옆에 있는 적을 메이저캐논으로 모두 쓰러뜨리고 보스(OD-10)의 앞에서 회복만하고 있으면 반격기술로 쓰러뜨릴 수가 있다!

20. 드디어 컴퓨터가 정상으로 돌아왔다. 그러나 수많은 피해자들… 오장이 무사히 돌아오며 커피를 달라고 한다. 커피를 오장에게 타주면 오장이 옛날 이야기를 해준다. "옛 전쟁 때 동료들이 적의 기계병사들에 의해 많이 죽었지… 그래서 내가 로보트를 싫어했던

거야… 전에 카투가 너에게 말했지, 배울 수 있는 것은 배우라고… 너는 사람을 다치게 해서는 안 된다…"

카크, 휴이, 레이첼, 홀선장의 4명사망, 기술자 카투는 현재 병원에서 입원중, 다스오장은 군을 그만두고 의료용 로보트 제작화사에서 근무중, 사고가 난 우주선에서 한 로보트가 발견되었다. 아마 작업용으로 제작한 것같다. 그 로보트의 이름은 '큐브'.

중세편 마왕(魔王)

특징

드디어 중세편이다! 중세편은 클리어하면 처음부터 하지 않는 이상 다시 하지 못하므로 일단 다른 세이브 화일에 세이브를 해두자. 또 시작하기 전에 다른 편에서 주인공의 상태가 시원치 않다고 생각되면 그 편만 다시할 수가 있다. 아무래도 2번째로 하는 것이 더욱 결과가 좋을 것이다. 중세편의 내용은 아주 뜻이 깊은 내용이다. 사람의 정신적인 고통에서 무엇이 태어나는가 … 그런 내용이다.

스토리

시작하자마자 '와타나베'의 등장 '스트레이보우'의 상대가 와타나베다….

중세… 르크레치아성에서는 공주와의 결혼과 왕위라는 큰 명예를 건 무도회가 열렸다. 그리고 준결승… 이것을 이기면 드디어 결승전이다. 그리고 결승전의 상대는 친구이자 라이벌인 '스트레이보우'…

마왕을 쓰러뜨리고 공주를 구출하자!

친구이자 라이벌인 스트레이보우를 쓰러 뜨리고 우승한 '올스테드'

공주가 마왕에게 잡혀가는 원패턴 스토리로 만들 수는 없지!

서쪽 산에 마왕이 있다. 어둠과 공포를 주는 마왕이… 동쪽 산에 용사가 있다. 마왕을 쓰러뜨고 사람들의 희망이 되는 용사가…

무도회에 우승한 올스테드는 지금 공주와 함께 있다. 아리시아공주는 앞으로는 누구보다도 올스테드만을 믿겠다고 맹세한다… 그러나 그 때 마물이 나타난다. 그 마물을 쓰러뜨리지만 이 번에는 마왕이 나타나 공주를 납치해간다…

성에 있는 방이란 방은 모두 조사하자. 장비도 있지 말고…

용사의 집에서는 방패를 잘 조사하고 온다

마을 사람도 아이템을 준다. 그중에서 어떤 사람이 "별도움은 안 되지만 이런것이라면…"라고 하면서 '이런것(こんなモン)'을 준다. 액세서리에 장비하자

올스테드는 마왕을 쓰러뜨리는 여행에 떠난다. 일단 조사할 수 있는 곳은 다 조사하고 장비품을 모으자. 성에서 나가려고 하면 '스트레이보우'가 나타나 동료가 된다. 먼저 북서쪽의 산으로 가서 산에 있는 집에 가자 집옆에 있는 아저씨와 말을 하면 집안으로 들어 갈 수가 있다. 그곳에서 방패를 조사하고 다시 산에서 내려간다.(방패만 조사하면 된다) 다음에는 남서쪽의 마을로 가자.

전에 마왕을 쓰러뜨린 용사의 동료 '우라느스'가 동료로!

여기에 있는 풀은 약초다

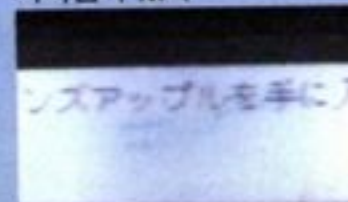
마을에서는 집이 2개가 있는데 하나는 올스테드의 팬인 꼬마가 사는 집이고 또하나는 노인이 사는 집이다. 그 노인의 집에서 방패를 조사하면 용사의 산에 있는 집의 방패와 같다고 스트레이보우가 말한다. 그것을 노인이 들었는지 다가와서 방패에 대해서 물어본다. 바로 이 노인이야 말로 전에 마왕을 쓰러뜨린 용사 '핫슈'의 동료였던 '우라느스'였다! 우라느스는 마왕을 쓰러뜨린 핫슈가 지금은 사람들과 같이 사는 것을 싫어하고 북쪽의 산에서 혼자 살고 있다고 한다.(아니 그럼 아까 그 아저씨가 핫슈…) 핫슈는 자신만 믿고 괴물에 대비해서 강해지려고 하지 않은 사람들을 보고 인간에 싫증이 난 것이다. 마왕이 부활했다는 사실을 안 우라느스는 동료가 되며 함께 핫슈에게로 가자고 한다. 우라느스는 승려이므로 회복계의 마법을 쓰지만 전체 공격을 할 수 있는 기술도 있어 전투가 편해진다.(집에 있는 용사의 방패를 얻어 장비하자)

핫슈! 다시 일어나다!

그럼 다시 그 산에 있는 집으로 가자. 그러나 우라느스의 말에도 핫슈는 움직이지 않는다. 그런데 일행이 나가려고 하는 순간, 핫슈가 다시 마음을 먹고 마왕을 쓰러뜨리기 위해 동료가 된다. 그리고 산을 더욱 올라가면 묘가 하나

마왕의 동굴에 입구

있다(핫슈의 묘라고 쓰여져 있다) 거기서 용사의 검 '부라이온(ブライオン)'얻을 수가 있다. 다음은 남쪽으로 가서 동쪽에 있는 숲을 통해서 간다. 그러면 악마의 얼굴을 한 문이 있으며 부라이온의 힘으로 문이 열린다. 그리고 동굴을 통과하면 드디어 마왕이 나타난다!

동굴의 도중에는 여러가지 아이템이 있다

아니 이것들은 어디서 많이 본 석상인데…

마왕!

핫슈의 최후

마지막 신전도 통과하면 마왕이 있는 방으로 갈 수가 잇다. 마왕의 방앞에는 여태까지 싸워온 보스들의 석상이… 잠깐 그러고 보니 이 녀석들의 이름은 모두 '오디오(オディオ)'로 통하는데… 그건 그렇고 방에 있는 마왕을 쓰러뜨리면 중대한 사실을 알게 된다…

핫슈 : "이 녀석은 마왕이 아니야!!" 그 말을 하고 핫슈는 쓰러진다. 핫슈는 자신의 병을 숨기고 동료가 된 것이다. 그리고 죽기 전에 핫슈는 "올스테드여… 너에게는 아직 공주를 구한다는 사명이 있다! 너에게는 이 칼을 가질 수 있는 자격이 있어… 공주는 네가 올 것이라고 믿고 있어…" 올스테드는 부라이온을 받아든다. 그리고 그 때 지진이 일어나 밖으로 나가면 뒤따라오던 스트레이보우마저 바위에 깔려서 죽고 만다.

아니 마왕!?

하지만… 이 꼬마도 아니라고

우라느스의 최후

할 수 없이 일단 다시 성으로 가서 왕에게 사실을 말하면 옆에 있는 방에서 쉬라고 한다. 침대에 누워서 쉬면 마왕의 꿈을 꾼다. 그 때 깨우는 자가 있었다. 바로 스트레이보우가…

그를 따라가면 어디로 갔는지는 알 수 없지만 바로 앞에 마왕이 서있다. 그런데 이상하게 한방에 죽어버리는데… 왕이다! 마왕이 아니라 지금 죽인 것은 바로 국왕이었던 것이다. 그리고 병사들이 모여와 올스테드를 포위한다. 대신이 "마왕! 그렇다! 바로 올스테드가 마왕이야! 사실은 핫슈도 스트레이보우도 저 녀석이 죽였을 거야!"이라고 말하자 우라느스가 나와서 병사들을 막으며 도망가라고 한다. 우라느스도 마왕의 동료라면서 잡히고 만다. 어쩔 수 없이 성을 탈출하고 남서쪽의 마을로 간다.

그 마을에 있는 올스테드의 팬인 꼬마도 올스테드는 마왕이 아니라고 하지만 부모들이 나가라고 해서 나가야만 했다. 그 후에는 산에 올라가서 핫슈의 묘로 가면 올스테드가 핫슈가 죽었을 때를 생각한다. 그리고 다시 성으로 돌아가면 병사들에 의해 감옥으로 잡혀간다. 거기서 우라느스와 재회를 하는데 우라느스는 "왜? 돌아왔어… 나도 고문을 많이 당했지… 그래도 끝까지 우리는 마왕이 아니라고 했어… 아직 너를 필요로 하고 있는 사람이 있어 그 사람을 구해야 하지않냐! 가라, 핫슈가 죽은 곳으로, 마왕의 산으로!!"라고. 그러자 마지막 힘으로 감옥의 문을 열어준다. 그런데 올스테드를 본 병사는 마왕이 동료의 입을 막기 위해 죽였다고….

다시 탈출을 한다. 이번에는 병사를 쓰러뜨리면서도 다시 마왕의 산으로! 용사 핫슈가 죽은 것으로…

여기까지 오는데 4명의 보스(3번째 보스는 본체만 쓰러뜨리면 된다)가 있다. 레벨을 올리고 보스를 쓰러뜨리고 오면 바로 이 석상 아래에 비밀문이…!!

4명의 보스와 마왕은 자신의 힘으로 쓰러뜨리자

최종편 7명의 전사

자! 드디어 마지막 최종편이다. 최종편에서는 7명의 주인공들이 모두 나오는데(올스테드만은 특별히 다른 시나리오가 있다…) 그중에서 1명을 택하여 남은 6명에서 3명을 동료로 할 수가 있다. (동료는 교체가 가능하며 교체하면서 이벤트를 모두 클리어할 수도 있다) 그리고 그 4명의 레벨을 올리면서 각자의 최강의 무기를 얻은 후 마지막 보스인 마왕 오디오를 쓰러뜨리면 된다. (마왕은 중세편과 같은 곳에 있다)

8명의 주인공 중 누구를 택하느냐?

7명의 주인공 중에서 선택해라!

주인공을 한명 선택하면 다음은 동료를 찾아야한다. 지도는 중세편과 같으나 건물안의 구조가 변화된 곳도 있다. 자! 그럼 동료를 얻을 수 있는 장소와 그 동료의 최강무기가 있는 곳을 함께 소개한다. (던전에 들어가려면 그 던전에 맞는 동료가 있어야 한다)

포고

숲의 구조상 길을 찾기가 약간 힘들다

포고는 마왕의 산으로 가는 도중에 있는 숲에 있다. 숲의 중간지점에서 남쪽을 보면 아래쪽으로 길이 있는 곳이 있다. 나무사이를 잘 통과해서 그 길로 가면 포고가 있는데 놀라서 나무에 숨어 버린다. 숨어 있는 포고를 계속 추격하면 한번 싸우게 되며 승리하면 동료로 할 수가 있다.(이 곳에 약초는 무제한으로 얻을 수 있다)

선다운

여기까지 와야 겨우 동료가 된다

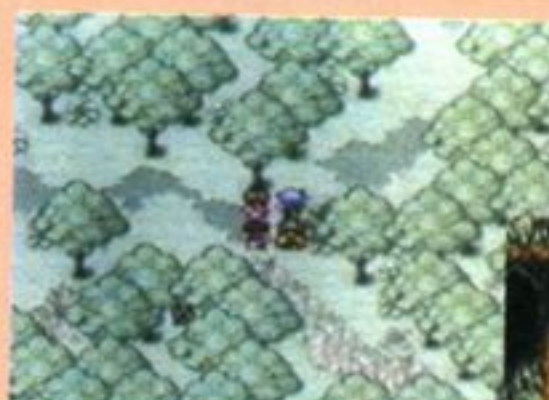
선다운은 동료로 만들기에 약간의 시간이 필요하다. 처음에는 용사의 산으로 가자. 용사의 집앞에 있다. 그런데 말을 걸면 어디로 가버린다. 다음에는 본능의 던전 아래에 있는데 말을 걸면 또 어디로 간다. 계속 미행하면 성의 안에까지 가게 된다. 그리고 왕좌의 옆에 있는 두개의 방에서 선다운에게 말을 걸고 성의 마을밖으로 나가면 선다운이 나타나 "왜 계속미행을 하지?"라고 말하는데 이때 동료로 만들 수가 있다.

본능의 던전

여기까지 오려면 숲을 잘 통과해야 한다

냄새로…

'와타나베, 부자의 최후'

본능의 던전은 용사의 산으로 가서 동쪽으로 가면 있다. 장소로 가는 길이 나무사이로 숨겨져 있으므로 던전의 위치를 포고의 냄새맡기로 조사하여 찾아보자. 던전에는 '브리바리뼈의 도끼(ブリバリ骨オノ)'가 있다. 냄새로 조사하면 아이템이 있는 곳을 알 수가 있다.

시간의 던전

선다운이 있으면 여기서 말이 나타난다

던전에서는 종소리가 날 때마다 어두워진다…

시간의 던전은 선다운을 동료로 하고 숲을 지나가면 어디선가 말이 나타난다. 그 말을 계속 따라가면 그곳에 시간의 던전이 있다. 던전에서는 시간이 지나면 계속 어두워지며 아무것도 보이지 않게 되기전까지 '44매그넘(44マグナム)'를 얻고 나가야한다. 그러나 완전히 어두워지면…

오보로마루

마왕의 산으로 가는 숲에 있는 팻말을 조사하면 나온다

오보로마루는 포고가 있는 곳에서 바로 북동쪽에 있는 팻말을 조사하면 나타나는데 주인공이 괴물인지 알고 공격해 온다. 쓰러뜨리면 동료가 된다.

심산권사범

용사의 묘앞에 있다. '부라이온'도 함께 입수하자

심산권 사범은 용사의 묘앞에 있다. 3명중에 누가 사범인가에 따라서 싸울 수도 있고그냥 동료가 될 수도 있다. 또 묘에는 '부라이온'이 있는데 이것은 마왕의 산으로 가는 열쇠이므로 꼭 얻자.(중세편 참조)

열쇠의 던전

마을의 건물이 던전으로 되어 있다

이 녀석을 쓰러뜨려라!

열쇠의 던전은 오보로마루를 동료로 한 후 성에 있는 마을의 건물로 들어가면 된다. 들어가면 먼저 닌자의 적이 나타날 때까지 싸운다. 그 닌자를 이기면 '1회용열쇠(さびた鍵)'가 나오므로 그것을 많이 얻고 던전 내의 문을 열어가면서 4개의 특수한 열쇠를 찾는다. 그 후 그 열쇠로 4개의 큰 문을 모두 열고 구석으로 가면 '무라사메(ムラサメ)'를 얻을 수가 있다.

기술의 던전

기술의 던전은 쿵후편에 나온 바위와 비슷한 바위가 있는 곳에 있다

이상한 녀석이…

기술의 던전에 장소는 용사의 산으로 가서 그곳에 있는 바위를 파괴하면 생긴다.(보면 쿵후편에 나온 바위와 비슷하므로 금방알 수 있다) 물론

심산권사범으로 파괴하며 던전내에 있는 바위는 기술을 선택해서 파괴해야한다.(그 바위를 파괴할 수 있는 기술을 잘 맞추어야 한다) 모든 바위를 파괴하려면 아마도 심산권의 모든 기술을 배운 후에 와야할 것이다.

적은 한 명뿐이 없으나 막부편의 괴물여자와 비슷한 녀석이므로 '달인의 쌍절봉(達人のヌンチャク)'의 앞에 나타나는 녀석을 쓰러뜨리기 전에는 계속나온다…

의 거울 중 하나는 잘못된 조작을 알려주며 3번째방에서는 3개의 거울이 모두 잘못된 동작을 하고 있다는 것.

이것을 통과하면 다음 방에서는 화살표가 알려주는 방으로 이동을 하면 되고 마지막 방은 시계방향으로 구슬에 들어가면 된다. 그러면 큐브의 무기인 '17다이어드(17ダイオード)'를 얻을 수가 있다.

큐브

이곳에 부품이…

큐브는 성에 있다

큐브는 먼저 용사의 산에 떨어져 있는 '큐브의 부품'(주인공에 따라 이름이 변화한다. 왜냐면 주인공의 시대에 따라 기계를 아는 사람이 있고 모르는 사람도 있기 때문이다)을 찾고(빛나고 있다) 성으로 가서 중세편에서 공주가 적에게 잡혀간 곳으로 가면 있다.

아키라

아키라는 남서쪽의 마을에 있다. 대답을 잘못하면 싸우게 되는데 어찌되든간에 동료로 만들 수가 있다.

아키라는 낮잠을 자고 있다…

마음의 던전

도움이 안되는 아키라(중요한 곳에서 워프하면 어떻게!)

스트레이보우도 반성하고 있다(왜 반성을 하고 있지?)

마음의 던전은 전투중에 순간이동으로 도망간 경우에 갈 수가 있다.(계속 도망가면 된다) 여기에는 중세시대의 사람들의 혼이 있으며 아키라의 능력으로 마음을 읽을 수가 있다. 던전의 끝에 '도근성글러브(ド根性グラブ)'를 얻을 수 있으며 그 뒤에 나타나는 공주의 마음을 읽으면 나갈 수 있다.

공주 : "그를 구해주세요…"(누구인가 아는 사람은 안다)

지능의 던전

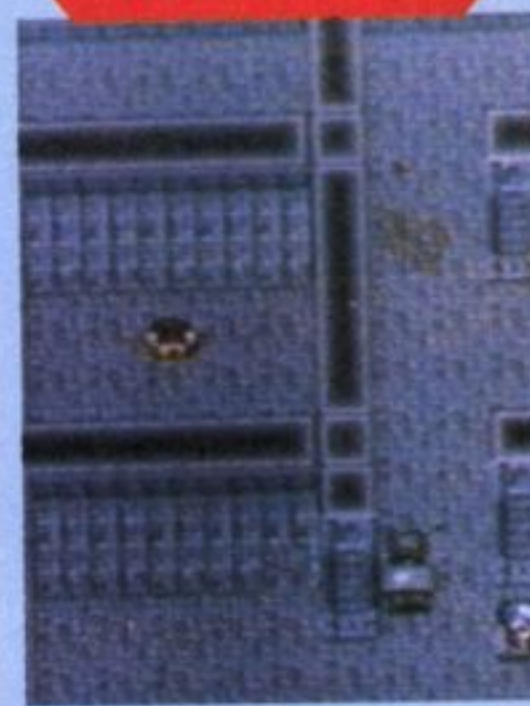
처음은 좌우의 이동, 두번째는 상하의 이동, 3번째는 모든 이동의 방향이 변한다

거울에 따라 이동해야 구슬이 없어진다. 주의할 점은 거울에 비치는 앞과 뒤면의 모습은 본인의 모습과는 반대라는 점

구슬에 들어가는 순서는 시계방향이다. 북동쪽부터 북서쪽까지 시계의 방향대로 들어가야 한다.

지능의 던전은 남서쪽의 마을 건물 속에 있다. 여기는 적이 없고 모두 수수께끼로 되어 있다. 의자를 조사하면 큐브의 지능이라는 녀석이 나타나는데 거울의 방에서 실패했을 때는 이 녀석에게 말을 걸면 다시 할 수 있다.

처음의 수수께끼는 이동에 관한 것이고(사진을 참조) 2번째는 거울의 방이다. 사진설명을 보면 이해가 갈지 모르겠지만 거울의 방은 3개가 있다. 첫번째는 거울에 나타나는 동작대로 행동해서 구슬 앞까지 가야하고 두번째는 2개

타카하라마사루

마사루는 성의 감옥에 있다. 주인공이 누군가에 따라 "어? 왠 중세시대의 성에 넌 자가 있지?" 등의 헛소리를 하며 동료로 아키라가 있을 경우는 누가 강한지 주인공과 한판 싸우게 된다.

언제 어디서나 수행을 하고 있다…

힘의 던전

이 녀석을 쓰러뜨리면 던전이 생긴다

이 '황금총마개(黃金のちょんまげ)'는 주요한 아이템이다

힘의 던전은 용사의 산에 입구에 동쪽에 있는 적을 쓰러뜨리면 생긴다.(마사루가 있어야 적이 있다. 먼저 구석에 있는 '최강의 번티지(最强のバンテージ)'를 얻으면 적이 나오기 시작하고 중간에 있는 보물상자도 얻을 수 있게 된다.

최강의 장비! "에리얼(エリアル)" 시리즈

이 세계에는 에리알이라는 최강의 방어구가 존재한다!

① 에리얼링

본능의 던전에는 왕잉어와 비슷한 괴어가 살고 있다. 이 괴어에게 힘의 던전에서 얻을 수 있는 '황금의 총마개'를 주고 싸워서 이기면 에리얼링을 얻을 수가 있다.

황금의 총마개를 가지고 본능의 던전에 '아무루크치엘'을 만나자!

우주에서 온 식인 외계 생물!

② 에리얼장갑

선다운 시간의 던전에서 시간이 지나 완전히 어두워지면 나타나는 외계 생물을 쓰러뜨리면 에리얼장갑을 얻을 수가 있다.

③ 에리얼신발

다차원세계의 적!

마왕의 산에 가서 '마왕 오디오'가 나타나면 싸우지 말고 계단으로 내려가면 용기가 없는 자가 간다는 다차원 공간에 가게 된다. 여기서 조용히 기다리고 있으면 기사의 망령이 나타나는데 그 기사의 망령을 쓰러뜨리면 에리얼신발을 얻을 수 있다. 나갈 때는 계속 걸어가면 된다.

④ 에리얼투구

지능의 던전을 클리어한 후에 다시 지능의 던전에 가서 그 곳에 있는 유라크스를 쓰러뜨리면 에리얼투구를 얻을 수 있다. 17다이어드는 유라크스의 지능이였다.

17다이어드를 얻은 후 다시 지능의 던전으로 가면…

⑤ 에리얼갑옷

적과의 싸움에서 계속 도망다니자! 100번을 도망가면(그전에 경고를 받는다) 용기가 없는 자로 인정(?)을 받고 데스프로횟트가 나타난다. 쓰러뜨리면 에리얼의 갑옷을 얻을 수 있다!

도망가면 된다!

타도! '마왕 오디오'!!

마왕은 중세편과 같은 곳에 있다!

자신들 세계의 보스 석상을 보고 놀라는 일행

이것이 마왕!

동료와 용사의 묘에 있는 '부라이온'을 얻으면 마왕을 쓰러뜨리러 가자! 마왕의 산에 있는 입구를 열고 마왕이 있는 곳까지 가자!

마왕과의 전투에서는 먼저 마왕의 눈과 입을 쓰러뜨리자.(마왕을 공격하면 안된다) 그러면 마왕이 본모습으로 변한다.(이때 전멸하면 베드엔딩이 나온다) 쓰러뜨리면 마왕이 원래의 모습으로 돌아와 자신을 죽이라고 한다. 이 때 죽이면 가짜 엔딩이 나오므로

죽이지 말고 세이브를 한 후 7개의 석상이 있는 곳까지 간다. 그러면…

마왕 오디오 : "아직이야! 아직 지지 않았어… 이 세상에 증오라는 것이 있는 한! 나는 존재한다!… (오디오란 이태리어로 증오라는 뜻)"

그리고 마지막 사투(?)가 시작된다…

7명의 주인공이 모인다.
과연 마왕은 다시 선한 마음을 되찾을 수가 있을까?…

특별편 올스테드

올스테드편의 목적은 비밀이다. 그러나 게임의 진행방법은 7개인 각 편의 보스에 석상을 모두 조사하여 그 때 일어나는 이벤트를 모두 클리어하면 된다.

이 7개의 석상으로 무엇을 하는지?

최후보스 아마쿠사를 선택할 수 있다!

사무라이 스피리츠

아케이드용으로 등장하여 선풍적 인기를 끈「사무라이 스피리츠」가 드디어 슈퍼컴보이로 등장하였다. 그런데 등장소식만으로는 만족할 수 없었다. 게임 챔프는 피나는 노력끝에 드디어 최후의 보스 아마쿠사시로를 선택할 수 있는 커멘트를 발견한 것이다. 눈 크게 뜨고 바라보자.

사령을 불러내어, 적을 향해 던져 위험을 준다

VS 모드나 라이센스 모드에서 스타트!

번개 구슬을 던지는 기술. 거리가 가까울 때에 유효하다

열쇠는 커멘드, 문제는 입력타임

마지막 보스인 아마쿠사는, 초강력 필살기 '반반' 을 사용할 수 있고, 방어력도 매우 높다. 거의 무적에 가까운 강력함을 보여준다. 커멘드는 매우 간단하다. 입력에 성공하면, '효오–,라는 아마쿠사시로의 음성이 나온다.

번개 구슬로 일타를…

공중에서 불덩이가 적을 향해 급강하되어 적에게 커다란 위험을 안겨준다

TAKARA

화면이 변하기 전에 재빨리 입력하자!

스토리 모드에서는 아마쿠사를 사용할 수가 없다

어디든 좋아하는 캐릭터 위에서 버튼을 누르기만 하면 된다.

이렇게 하면 아마쿠사가 나타난다!

L, R버튼을 계속해서 누른 채로 스타트해보자!!

집중공략

사무라이 스피릿츠

SAMURAI SPIRITS

등장 캐릭터

이 게임에서 최후의 적으로 등장하는 최강의 남자. 닌자로서 수행을 쌓은 남자의 신체를 가지고, 암흑신의 힘을 전신에 받은 원령이다. 원래 아마쿠사는, 서기 1637년 경에 일어난 시마바라난의 크리스착축의 대장으로, 막부의 탄압으로부터 백성을 지키려 했던 사람. 그것이 암흑신의 마음을 흔들리게 하여 마음이 악으로 물들여져 약 백오십년 후의 서기 1788년의 시마바라의 땅에서 소생하였다.

아마쿠사는 필살기같은 무적상태가 되는 이동방법을 갖고 있다

아마쿠사

아마쿠사 시스템은, 아마쿠사에게서 하나를 빼앗으면 배경과 음악이 변한다. 아마쿠사 자신의 강함도 변하기 때문에 더욱 주위를 기울여야한다

사무라이 스피리츠

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/9/22	장르	대 전 액 션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	타카라	용량	32M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	10,900엔	기타		게 임 난이도	A B C D Ⓔ F

"칼로 벤다"라는 액션으로 초인기를 부른「사무라이 스피리츠」. 이번에는 슈퍼컴보이용으로 발매된 것에 맞추어 철저공략! 물론 개성이 풍부한 12인의 캐릭터부터 보스인 아마쿠사 시로까지 확실하게 공략하였다!

비각(히까꾸)

승부의 가장 중간에 어디서인지 모르게 나타나, 아이템을 떨어뜨리고 가는 베일의 비각. 그러나 그는 스스로 자원해서 그러한 것을 하고 있는 것이 아니다. 아마쿠사에게 여동생을 붙잡혀, 아마쿠사의 명령에 어쩔 수 없이 아이템을 운반하고 있는 듯하다.

갈포드에게는 없는 기술 닌법폭염룡. 이것을 사용할 수 있는 자는 이가류에서도 한조뿐이다

흑자(쿠로꼬)

아마쿠사와도, 12인의 검객과도 아무런 관계가 없지만 이 게임에는 없어서는 안되는 굉장히 중요한 인물이다. 승부의 심판을 맡아 공격을 가하는 편의 기를 재빨리 정확하게 드는 것이 그의 임무, 실은 5명이나 된다.

여동생 때문에 오늘도 계속 달리고 있는 비각. 방해해도 용서하자!

배후에서 암흑신이 부활해도 전혀 걱정없는 대단한 녀석!

↓↘→+베기

필살기 완벽공략 !!

「사무라이 스피리츠」의 주인공으로 늘 강한 대전 상대를 찾아 여행을 하는 방랑자이다. 모든면에서 균형이 갖춰져 있다. 필살기 커멘드도 비교적 간단하여 초보자에게 가장 사용하기 쉬운 캐릭터라고 할 수 있다.

하로마루가 사용하는 기술은 원거리 베기로 대표되며 일격필살의 강베기이다. 여기에 그의 매력이 있다.

완전히 춤추 듯이 베는 필살호월참. 회전에 의한 원심력을 이용하기 때문에 원래도 높은 살상능력이 더욱 높게 된다

하오마루

필살기

필살시풍월참

↓↘→ +베기

필살호월참

→↙↓↘ +베기

우쿄는 신몽상일도류라는 유파의 달인이다. 그의 자세를 보면 이아이기리(앉아 있다 재빨리 검을 뽑아 적을 베는 기술)의 유파 같다는 것을 알 수 있다. 대전상대는 검의 크기를 알 수 없기 때문에 준비할 태세를 갖추지 못한다. 실제로 우쿄가 칼을 사용하는 기술은, 매우 공격 범위가 길어 검이 나오기까지의 스피드가 상당히 빠르다.

다치바나 우쿄

주머니에서 사과를 꺼내 그 사과를 베면서 대전상대를 벤다. 검이 몇개로 보인다

필살기

비검사사메유키

↓↙← +베기

비검츠바메가에서

점프중에 ↙↓↘→ +베기

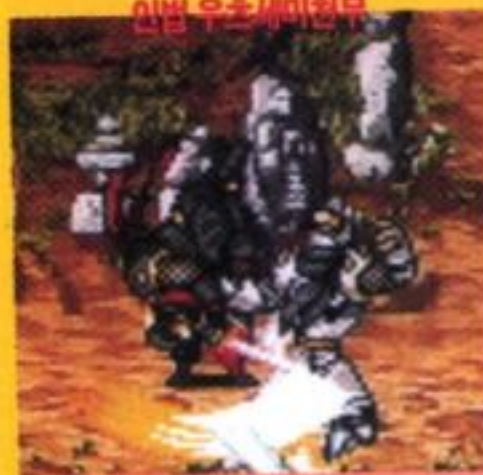
핫토리 한조

조연 캐릭터 유무 등의 차이는 있어도 기본 본성은 걸포드와 거의 같다. 그렇지만 한조는 수리검도 던지는 정통 일본 닌자이다. 이 캐릭터는 점프중 베기와 서서차기 등의 기술이 풍부하기 때문에 뛰어들기 등에 대해 매우 강하다. 한조는 닌자특유의 민첩성과 차기 등의 격투술이 다른 캐릭터에 비해 뛰어나다. 평상시에는 검은 검집에 넣고, 필요한 때에만 뽑아 싸운다.

필살기

인법 우츠세미천무

→↘↓↙←+중간베기+중간차기

모즈오토시

접근해서 →↓↘ +차기

정의를 사랑하는 푸른 눈동자의 갑가류닌자 걸포드. 좋아하는 것은 선, 싫어하는 것은 악, 칼의 이름은 저스티스블레이드. 그는 조국인 아메리카에서 검술을 습득했지만 일본의 닌자인 한조와 거의 같은 기술을 사용할 수가 있다. 한조와의 가장 틀린 점은 애견 파피를 데리고 다닌다는 점.

폭염통은 없어도 갈포드에게는 애견 파피가 있다. 파피에게 명령하고 있는 동안은 무방비이다

걸포드

필살기

스트라이크 헤드

접근해서 →↓↘ +차기

플라즈마브레이드

↓↘→ +베기

러쉬도그

↓↙← +베기

나코루루

에조 아이누민족의 소녀로, 아이누에서 단 한명의 전사. 자연을 사랑하는 아름다운 마음을 가지고 있고 원래는 타인을 다치게 하고 싶지 않지만 자연을 지키기 위해서 어쩔 수 없이 싸우고 있다. 나코루루는 안느무츠베가 강력. 언제 어디에서라도 이 기술이 나오면 상당히 유리하게 싸울 수가 있다. 늘 수호새인 마마하하라는 새를 데리고 다닌다.

매에 메달려 잠시 날수가 있다。공격버튼을 누르면 급강하하면서 상대를 공격한다。

필살기

안느 무츠베
←↙↓+베기

레라 무츠베
↓↘→+베기

이무베아도루
→↘↓↙←+베기

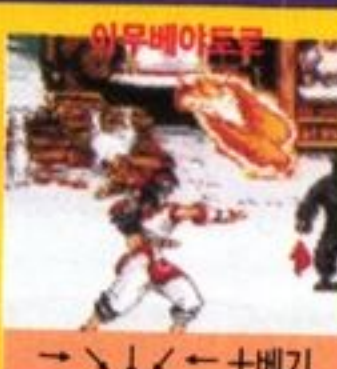
샤를로트

플레트메일을 몸에 걸치고 다니고 레이피어를 들고 싸우는 프랑스인 샤를로트. 그녀가 사용하는 검의 기술은 정해진 유파명은 없고 귀족인 그녀의 가문에서 대대로 전수되어진 듯하다. 샤를로트는 여성으로서는 키가 크고, 레이피어도 꽤 길기 때문에 무기를 사용한 공격은 공격범위가 크다. 특히 크게 베기 기술의 공격력이 상당히 높다.

전진하면서 무적의 찌르기를 계속 구사

필살기

스프레쉬펀트
베기연타

파워그라데이션
↙↓↘ +베기

야규주베이

검, 침, 안대가 트레이드마크인 은밀검사, 야규주베이. 역사상 무객인 야규주베이와는, 게임의 시대적 배경과 맞지 않기 때문에 동일인물이 아닌 듯하다. 그리고 그 유명한 야규신카게류의 검술을 몸에 익히고 있다. 지상에서의 스피드가 매우 빨라 상대에게 생각할 시간을 주지 않는다. 수비보다 공격으로 상대방을 먼저 제압한다.

먼저 「가자!」라고 기합을 넣은 후에 대쉬해서 상대에게 접근하여 상대와 밀착되면, 발밑을 차고, 그 후 검을 휘두른다.

필살기

이자라도
→↓↘+베기

검출수월도
↓↘→+베기

팔상발파
베기연타

탐탐

탐탐은 남미 대륙 북부에 있는 그린헬의 전사. 탐탐의 검유파인 마야류의 독특한 자세에서 나오는 기술은 애교가 넘쳐흐른다. 탐탐의 신장은 2미터 85센치나 되며 그의 검은 공격력이 높고 굉장히 공격범위가 길다.

완전히 춤추는 듯한 탐탐의 필살기. 검을 휘두르면서 앞뒤로 이동할 수가 있다

필살기

무카 가불
↓↘→+베기

파그너 디오스
↓↙←+차기

파그너 파그너
← →+모으기

센료쿄시로

가부끼 배우인 센료쿄시로. 이 캐릭터는 무술밖에 모르는 무법자로, 가부끼의 멋스러움을 가르치기 위해 싸우고 있다. 그는 이름대로 가부끼의 움직임을 도입한 기술이 많은 것이 특징이다.

불덩이를 부는 화염곡무!

필살기

↓↙← +차기

→↙↓↘ +베기

↙↓↘→ +베기

왕호

왕호의 매력은 다이나믹하고 호쾌한 움직임에 있다. 그 중에서도 필살기의 하나인, 기공폭전법은 화려함뿐만 아니라 위력도 출중하다. 컴퓨터전에서는 거의 이 기술만으로 이길 수가 있다.

하오마루의 호월참과 비슷하지만 상승 스피드가 상당히 늦다

필살기

↓↙← +베기

기공선풍참

→↓↘ +베기

겐안

겐안은 사악한 마계 일족의 후예로, 검사라고 하기보다는 마물이라고 하는 것이 더 적합할 듯하다. 이 캐릭터의 통상기는 리치가 길기 때문에 승부는 그것을 어떻게 활용해 가는가에 달려있다. 반면 다리가 매우 짧기 때문에 웅크려 차기 이외의 차기 기술은 거의 사용하지 않는다.

회전하면서 돌진하고, 화면의 끝에 부딪치면 상승하는 필살기. 착지하기까지 공격이 계속된다

필살기

↓↘→ +베기

→↓↘ +베기

어스퀘이크

거대한 어스퀘이크는 상대에게 던져지지 않는다는 것으로 유명하다. 때문에 던져질 걱정이 없어 마음껏 돌진해 갈 수 있다. 이 캐릭터는 재산 모으기가 취미인 도둑이다. 그래서 그런지 거대함에 비해 몸놀림이 재빠르고 삼각날기도 가능하다.

점프중에 커맨드를 입력하면 착지한 후 거대한 히프로 몇차례 바운드된다

필살기

팻트바운드

점프중↓+차기연타

팻트체인지

베기연타

삼각뛰기

점프해서 화면끝에서 십자버튼을 반대로

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	94/8/26	장 르	롤플레잉 시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 상
	제작사	메사이야	용 량	16M	대 상 연 령	중교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기 타	백 업 카트리지	게 임 난 이 도	AB© DEF

전편에서 카오스를 물리친 레딘 일행의 전투는 이제 전설로 남게 되었다. 그로부터 약 500년 후, 레딘의 피를 이어받은 엘윈이라는 청년을 중심으로 빛과 어둠의 싸움이 다시 전개되려 하고 있다. 아름다운 캐릭터들이 평화를 위해 장렬한 전투를 펼치는 랑그리사2!! 게임의 재미와 스토리의 감동을 완벽하게 갖추고 드디어 탄생했다.

그럼, 랑그리사의 웅장하고 멋진 세계로 떠나보자!

배경 스토리

고대 영웅의 피를 이어받은 바르디아 왕국의 왕자 레딘. 그가 마침내 사투를 벌인 끝에 승리를 거둔 카오스와의 전쟁뒤 500년…

바르디아 왕국은 사라지고 성검 '랑그리사'도 전설의 검으로 남게 된 어느날, 레이가르드 제국이 대륙 각지에 침공을 개시했다. 그 배후에는 랑그리사에 필적하는 전설의 마검 '알하자드'가 있었다. 알하자드를 손에 넣은 제왕 베른하르트는 그 봉인을 풀어 진실한 힘을 얻는 동시에 역대 왕들이 이루려했던 대륙 통일의 야망을 이루려 하는데…

사르라스령 근처에 살고 있는 헤인. 마법의 능력이 미지수인 그와 엘윈이 만남으로써 모험은 시작된다.

©1994 MESIYA

아이템

무기

	가격	보병	마사	승려	수병	비병	기병	도적	효 과
나이프	50	○	○		○	○	○	○	AT+1
전투해머	120	○		○	○	○	○	○	AT+2
그레이트 소드	300	○			○	○	○		AT+4
원드	150	○	○	○	○	○	○	○	마법범위+2, 마법피해+1
데빌 엑스	2500	○			○	○	○		AT+8, DF+3
롱포	250							○	AT+2, MV-2, 범위 1~3
아바레스트	1250							○	AT+4, MV-3, 범위 1~6

도구

	가격	보병	마사	승려	수병	비병	기병	도적	효 과
S. 방패	60	○	○	○	○	○	○	○	DF+3
L 방패	200	○			○	○	○	○	DF+2
체인갑옷	400	○		○	○	○	○	○	DF+3
로브	80	○	○	○	○	○	○	○	DF+1, 마법 저항력 상승

기타

	가격	보병	마사	승려	수병	비병	기병	도적	효 과
룬스톤	10000	○	○	○	○	○	○	○	클래스 체인지를 다시함
크로스	300			○					방어력+2, 마법 저항력 상승
목걸이	900	○	○	○	○	○	○	○	지휘범위+2, 방어력+3
오브	1000		○	○					최대 MP를 두배, 마법범위+3
스피드부츠	600	○	○	○				○	MV+(부하들도 함께 향상)

• 마사는 마법사를 뜻함

등장인물 소개

아군측

엘윈
전작에서의 레딘과 크리스의 자손. 어린시절 부모를 잃고 모험을 하고 있다

헤인
사르라스령 근처에 살고 있다. 마법 수행중인 그는 엘윈과 만나 모험을 떠나게 된다

셰리
전작에서의 란스와 나므의 자손으로 칼자스성의 공주. 자유스러운 성격으로 여행을 다니다 엘윈 일행을 만나 레이갈드 제국의 야심을 막기 위해 모험에 가담한다

리아나
사르라스령 근처에 있는 빛 신전의 무녀. 헤인과 어릴 적 친구로 주인공들의 도움으로 레이가르드 제국의 위협에서 벗어난다. 그 뒤 모험에 동참하게 된다

기스
칼자스성의 비행부대 대장. 셰리를 찾으러 떠났다가 주인공들과 합류한다

아론
셰리의 검술 나이가 많아 생기는 약점을 마법으로 극복했다. 마을이 레이가르드 제국에 의해 공격당할 때 주인공들과 만난다

스코트
사르라스 영주의 아들로서 현재 기사견습 중이다. 리아나를 빛의 신전. 에스톨까지 호위하는 임무를 맡는다. 그 뒤에도 모험에 가담한다

레스타
해적이었으나 제시카의 도움을 받아 제시카의 숨겨진 집을 경호하고 있다. 마법도 사용할 수 있으며 주인공들과 합류하여 모험을 한다

제시카
전편에서의 제시카와 같다. 마법의 힘으로 500년 동안을 살아왔으며 현재 랑그리사의 비밀을 알고 있는 유일한 사람. 마법의 연구를 위해 산 속에서 살고 있다

적군측

베른하르트
레이가르드 제국의 왕. 유능한 부하들을 다수 거느리고 있으며 그들의 신망도 높다. 보젤과의 만남으로 알하자드와 랑그리사의 존재를 알고 대륙통일을 이루려고 각지를 침공한다

에그베르토
50의 나 마법을 익힌 무서운 천재. 레이가르드 제국의 흑룡마도 사단을 이끌고 있다

레온
전작에서 란스와 같은 역할을 하는 인물. 그러나 동료는 되지 않는다. 게임 전체에서 손꼽을 정도로 막강한 실력을 지녔으며 청룡기사단의 대장이다

발가스
레이가르드 제국의 2대 병단중의 하나인 화룡병단을 이끌고 있다. 주인공들에 의해 최후를 맞이한다

이멜다
2대 병단의 하나인 수룡병단을 이끄는 여성 장군. 자존심이 강하다

어둠의 세력

보젤
전작에서 카오스라 불린 어둠의 왕자. 이번에는 베른하르트를 이용해서 랑그리사와 알하자드를 얻으려 한다

다크 프린세스
보젤에 의해 조종당하고 있는 여성. 출생과 살아온 과정 등이 비밀에 쌓여 있다. 어둠의 힘을 이용해서 강력한 마술을 사용하기도 한다. 후반에 동료가 된다

조작방법

처음에 시작하면 START, LOAD 가 나오는데 START로 하면 이름을 입력할 수 있다.

LOAD시에 세이브 데이타를 선택하는데, 시나리오 데이타가 4개, 게임중의 데이타가 1개 지원된다. 또한 각 시나리오를 클리어할 때마다 SAVE 화면이 나오는데 가장 밑의 항목이 다음 시나리오로 이동하는 것이고 이외에는 같다.

	게임 진행중	메뉴 화면
방향키	커서의 이동	커서의 이동
START	설정화면을 부른다	
A	아군의 부대 위치를 검색한다	항목 선택
B	취소/게임시 누르고 있으면 커서의 이동이 빨라진다	취소
C	결정/아군 유니트를 선택하면 명령화면이 나온다	결정

게임의 진행흐름

화면보기

프롤로그 화면

위에는 스토리 설명과 승리, 패배 조건이 나오며 아래 부분에는 아군, 적군의 출전인원이 나온다. 적군 옆의 숫자는 레벨을 의미한다

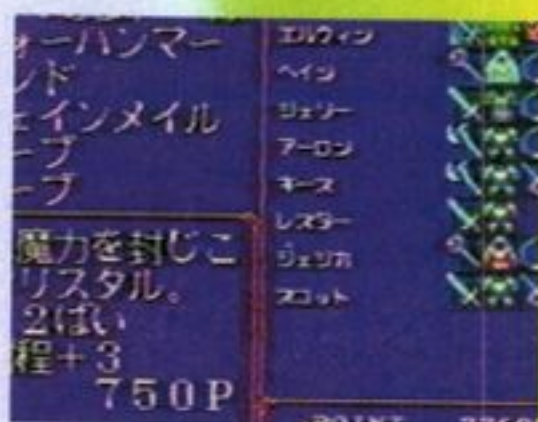
출격준비 화면

좌측에는 지휘관과 지휘관의 상태 표시, 소지한 돈이, 우측에는 지휘관의 능력표가 나온다. 우측 아래에는 명령어가 있다(순서대로 병사배치, 아이템 장착, 상점, 출격).

1. 병사는 전편과 달리 혼합 구성이 가능하다. 또한 전직(클래스 체인지)때마다 병사의 종류가 늘어나 최종적으로 한 지휘관이 6종류의 병사를 선택할 수 있다.

2. 상점은 '사다'와 '팔다'로 명령이 나누어진다.

3. 아이템은 무기, 방어구, 특수 아이템을 순서대로 장비한다. 특수 아이템은 전투중에 찾을 수도 있고 간혹 상점에서 살 수도 있다.

4. 전투를 시작한다.

지휘관의 배치화면

대부분의 배치를 스스로 하는 것이 좋다. 적색은 적군, 녹색은 NPC, X표 되어 있는 곳들이 아군의 배치 위치이다(순서대로 지휘관 배치, 이동 순번 변경, 자동 배치, 부대를 본다, 출격).

게임화면

그래픽이 전편에 비해 상당히 향상되었다. 지휘관들은 자기 소속의 부대들을 지휘하는 범위가 주어져 있는데 해당 지휘관에 커서를 위치하면 지휘 범위가 깜박일 것이다.

참고로 전편을 해보신 분은 아시겠지만 소속 부대가 지휘 범위에 있으면 각각의 능력치가 상승한다.

또한 화면 아래에 정보 윈도우가 있는데 보는 방법은 순서대로 지형의 모양, 지형효과(방어 %), 해당 유니트, 유니트의 상태 수치(공격,방어등), 지휘관의 경우는 장착한 아이템들이 표시된다. 이 중에 마법이 걸렸을 경우, 지형 그림위에 마법상태 마크가 표시된다(몇가지 예를 들면 A는 공격력 상승, C는 혼란, S는 자고 있는 것을 나타낸다).

START키를 누르면 승리조건이 나오는데 게임중에 승리조건이 바뀌는 수도 있으니까 가끔씩 확인을 하도록 하자.

유니트들을 보면 여러가지 정보가 표시되어 있다.

1. 지휘관의 모습
2. 어떤 마법에 걸려 있을 때 나타남
3. 지령마크(신발,칼,방패,손가락)
4. 자신이 속한 부대들도 같은 마크가 나타난다
5. 'E'자가 생기면 명령을 내릴 수 없다
6. 한마디로 그 유니트의 에너지

각 유니트를 선택하면 명령 윈도우가 나온다.

이동 이동을 한다. 선택하면 이동이 가능한 범위가 표시된다. 되도록이면 지휘관의 지휘 범위안에서 이동하는 것이 좋다. 이동한 후의 전투도 가능.

공격 현재 위치에서 공격.

마법 지휘관들이 사용. 각각의 마법을 사용.

치료 지휘관들이 사용. 3씩 회복. MP도 2정도 회복.

지령 휘하의 부대에게 턴을 넘길 때 취할 행동을 지시. 4가지 있다.

이동(신발) - 지휘관의 지휘 범위 안에서 스스로 행동한다.

공격(칼) - 이동보다 공격에 중점을 두고 행동.

방어(방패) - 지휘관의 엄호를 위주로 이동.

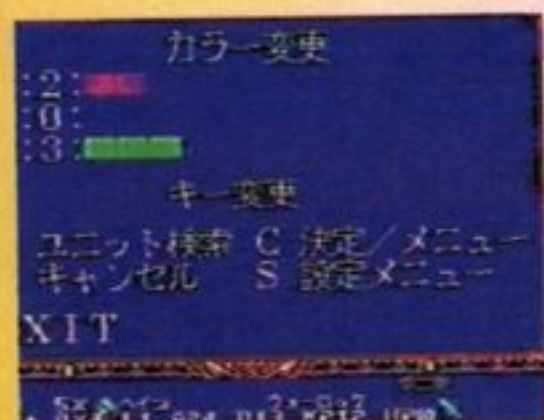
수동(손가락) - 스스로는 움직이지 않는다.

게임 설정 화면

게임 속도 - 커서의 움직임과 적의 행동 속도를 결정.

표시 속도 - 윈도우와 메시지의 표시 속도를 결정.

전투신 - 전투장면을 생략할 것인지 결정.

컨피그 - 윈도우의 색상과 키 설정을 바꿀 수 있다.

전투화면

게임의 핵심인 전투장면. 가장 큰 숫자가 남은 병사수(에너지)이고, 해당 지휘관의 얼굴과 공격,방어 수치가 표시된다. 이때 지휘관의 범위내에 있느냐 없느냐에 따라 지휘관의 얼굴이 밝고 어두워진다.

영원한 빛과 어둠의 싸움

나의 이름은 엘윈. 이 이야기는 나와 동료들의 모험담이다.

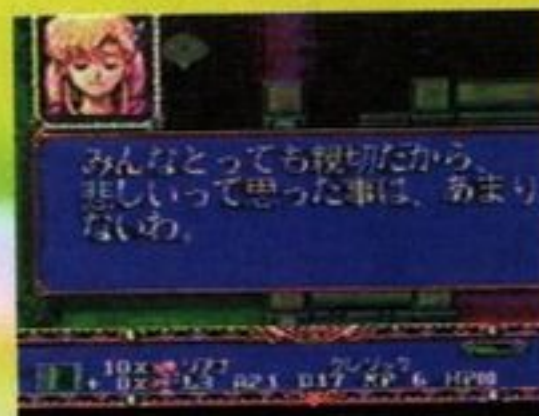
나는 어릴적에 부모님을 여의었다. 때문에 일찍이 모험자로서 여행을 하고 있었는데, 사르라스령 근처에서 헤인이라는 미술사 수행 소년을 만났다. 헤인과 합류한 나는 마을에서 위협을 받고 있는 '리아나'라는 소녀를 보았다. 헤인의 친구인 그녀는 레이가르드 제국의 기사단으로 부터 협력하라는 협박을 받고 있었다. 기사단은 제국의 청룡 기사단으로 리더인 '레온'과 부장 '레아드'였다.

처음부터 강한 이미지를 주는 레온

그녀는 협력할테니 마을 주민들을 헤치지 말아 달라고 했다. 레온은 신사적(?)으로 약속해 주었다. 그 때 마을의 경비병들이 나타났다. 그들과의 싸움을 레온과 레아드가 맡고, 바르도는 리아나를 데리고 마을 왼쪽 하단으로 도망치려 했다. 우리는 바르도가 도망가기전에 물리쳐야만 했다.

바르도는 마을을 이동하면서 주민을 살해했다. 이에 레온은 자신의 부하가 약속을 깨자 매우 분노했다. 적이지만 왠지 자신이 한 말에 대한 책임이 있는 듯했다. 그 뒤로 마을 주민은 무사했다. 바르도를 물리치자 사르라스 성주 로렌과 그의 아들 스코트가 아군의 증원군으로 나타났다. 그들의 많은 병력으로 레온은 일단 철수했다. 우리는 사르라스 성에서 쉬기로 하고 성으로 향했다.

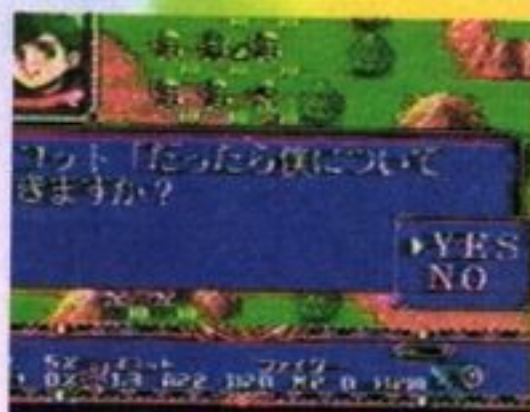
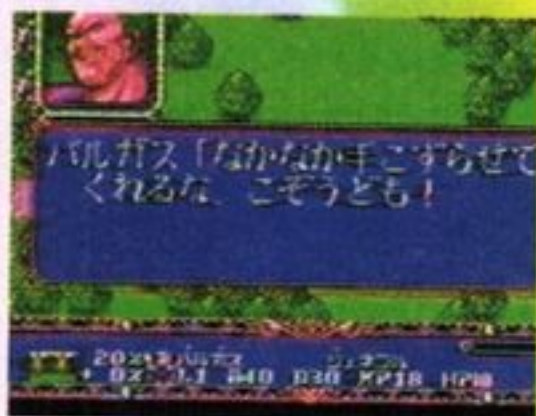
로렌과 스코트의 증원부대

잠을 설치며 리아나를 데려가려고 제국의 기사단까지 동원된 것에 대해 의아해하고 있을 무렵, 리아나가 말을 걸어 왔다. 대화를 하면서 리아나에 대한 작은 애정이 싹트기 시작했다.

리아나와 애정이 싹트기 시작하고…

사르라스의 성주 로렌의 도움으로 성에서 휴식을 취한 후 리아나가 가려고 하는 빛의 대신전(에스톨)까지 보호를 해주기로 했다. 그때 성이 제국군의 공격을 받았다. 리더는 화룡병단 발가스 장군의 오른팔격인 '조르므'. 이때 스코트는 기사 수행의 일환으로 리아나를 보호하여 빛의 대신전까지 같이 가겠다고 아버지 로렌에게 말했다. 로렌은 잠시 생각하더니 여기는 자신이 맡을테니 어서 가라고 했다. 과연 로렌의 전투능력은 탁월했다. 혹시나 했는데 역시나 였다.

리아나와 함께 성의 뒷문으로 빠져 나갔을때, 후방에도 적이 포위하고 있었던 것이다. 결국 우리는 리아나를 지도 위까지 안전히 경호하든가, 아니면 적을 모두 물리쳐야만 했다. 나는 로렌을 도와 전방쪽의 적과 싸웠고 엘윈과 스코트는 후방쪽의 적을 물리치고 서서히 이동했다. 적의 대부분을 물리치고 리아나가 지도 윗부분에 도착하자, 로렌으로부터 이것을 사용하라면서 건네주는 '그레이트 소드'를 받았다.

발가스의 부장, 조르므

적을 물리친 우리는 빛의 대신전으로 향하던 도중 또 한번 적의 대대적인 공격을 받았다. 역시 리더는 조르므. 사방이 포위되었기에 리아나를 누가 보호할 것인지를 결정하며 적과 싸웠다. 전투 중반에 지도의 오른쪽 윗부분에서 적의 증원부대가 나타났지만 우리는 모두 물리쳐 나갔다. 조르므를 물리치자 '발가스'가 이끄는 레이가르드 제국의 이대병단중 하나인 화룡병단을 맞게 되었다.

리아나를 누가 경호할 것인지 선택

발가스의 등장

우리는 전력이 다한터라 당황했으나 그때 정체모를 기사가 한명 나타났다. 그 기사는 발가스 부대와 싸우는데 유리한 부대를 이끌고 나타났기에 발가스의 부대는 어쩔수 없이 후퇴했다.

우리가 정체모를 기사의 도움으로 발가스의 추격으로 부터 벗어나 빛의 대신전

정체불명의 기사는 기병에 강한 창병을 이끌고 있다

'에스톨'에 도착했을때 이미 사제와 신관들은 제국군의 공격을 받고 있었다. 놈들의 리더는 '모건'이라는 흑룡마도사단의 지휘관이었다. 그들의 목적은 신전에 있는 '고대의 석판'. 고대의 석판에는 마검 '알하자드'의 봉인을 풀 수 있는 단서가 있다고 한다. 마법을 구사하는 적들이라 조심해야 했다.

사제와 신관들이 죽기전

모건. 그는 리아나에게 마술을 써서 아군을 공격하려 한다

에 모건을 물리쳐야만 했다. 전투가 절정에 달하자 또 다시 정체를 알 수 없는 그 기사가 나타났다. 전투가 끝났을 때야 비로소 기사의 정체를 알 수 있었다. 그녀는 '세리'라고 했으며 레이가르드 제국의 목적을 알자 우리를 돕겠다며 동료로 합류했다. 우리는 도망친 모건을 추격하기로 했다.

새로운 동료 세리

우리는 도망친 적들을 금방 발견할 수 있었다. 그들을 공격하려하자 갑자기 의외의 적들로 부터 공격을 받았다. 적들은 '워울프'. 인간의 모습을 하고 있는 늑대들이었다. 우리는 워울프들을 물리치며 적을 섬멸해 나갔다. 모건은 도망치면서 워울프들을 계속 불러냈다. 적을 섬멸하던가 또는 내가 지도 최상단으로 이동해야만 했다. 간신히 적을 거의 물리치고 최상단으로 이동하자 모건은 또 다시 도망쳤다. 우리는 모건을 쫓아 앞쪽의 마을로 향했다.

마을에 도착하니 제국군

워울프들이 양쪽에서 출현한다

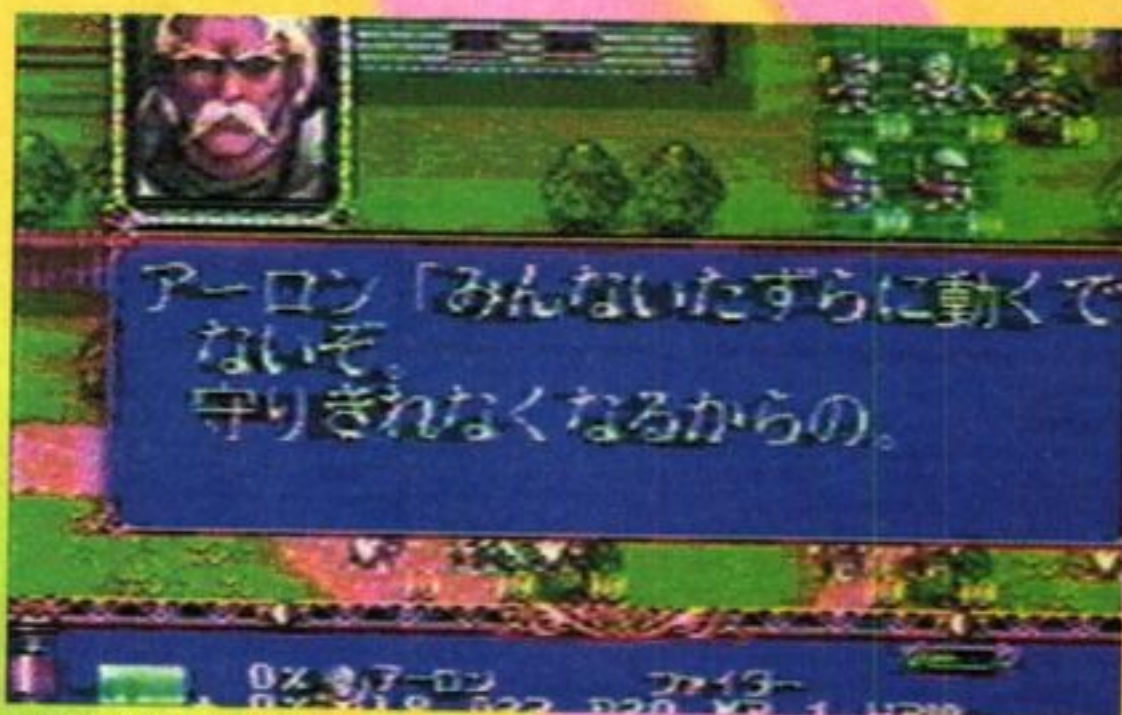
이 마을을 공격하고 있었는데, 유일하게 저항하는 늙은 기사가 있었다. 제국군은 '고문서'라는 것을 찾기 위해 마을을 침공했으며 역시 모건이 지휘하고 있었다. 우리는 주민들이 죽기전에 모두 물리쳐야 했다.

그런데 세리가 그 노기사를 보더니 '아론'하고 외쳤고 아론이라고 불린 그 노기사 역시 세리를 보더니 아는 체했다. 아론은 세리의 검술 스승이었다. 모건과 적을 모두 물리치고 아론과 제국의 행동에 대해 애기를 했다. 우리는 아론으로부터 성검 랑그리사와 마검 알하자드가 전설만의 칼이 아니라 실제로 존재한다는 것을 듣고 상황의 심각함을 그때서야 실감했다.

묘지에 잠든 사람들을 이용하는 기나므

전투 후, 마을에서 쉬고 있었는데 리아나가 사악한 기운을 감지했다. 공동묘지에서 레이가르드 제국의 '기나므'라는 지휘관이 나타났다. 그 자는 묘지의 시체를 살려내 스켈톤과 좀비로 만들어 공격을 시작했다. 그는 주위에 슬라임들도 거느리고 있고 모건을 물리친 녀석들이니 주의하라는 명령을 내렸다.

슬라임들은 승려들로 공격하고 언데드(좀비와 스켈톤)들은 몽크(승려보다 상위 레벨 부대)들로 공격하는게 유리하다는 스코트의 조언에 따라 슬라임들을 쉽게 물리칠 수 있었다. 그러나 아직 몽크 부대를 다스리는 지휘관이 없어서 우리는 조금 고전했다.

전투가 한참 진행될 무렵, 지도의 우측에서 '공주님'하는 소리가 들려왔다. 비행부대가 나타났는데, 지휘관인 듯한 사나이가 세리를 보고 한 말이었다. 그 사나이가

세리의 검술 스승인 아론

카르자스의 미행부대지휘관 기스

'놈들에게 카르자스 비행부대의 실력을 가르쳐줘라!' 하고 명령을 내려 우리를 도왔다. 전투가 끝난 뒤, 자신은 '기스'라고 하며 세리가 카르자스성의 공주라고 했다. 기스는 현재 카르자스가 레이가르드 제국의 청룡기사단으로부터 대규모 공격을 받고 있다고 전했다. 기스로부터 카르자스의 위험을 전해들은 우리는 세리의 성 카르자스로 향했다.

크레이마 주위에 있는 마도사에게 비행 부대로 선공을 하는 것이 유리하다

하지만 카르자스로 향하는 다리에서 '크레이마'라는 지휘관이 이끄는 청룡기사단의 저지부대를 만났다. 적들은 지금까지의 적보다 강한 적들이었다. 그러나 적의 비행부대는 엘프(궁병)로 쉽게 물리칠 수 있었고 우리의 비행 부대는 적의 마도사들을 공격했다. 다리를 거의 건널 무렵, 발가스가 조르므와 함께 증원부대를 이끌고 나타났다. 결국 양쪽으로 포위가 된 셈이었지만 전투는 거의 끝난 상태여서 발가스 직속 부대를 제외한 모든 적을 물리칠 수 있었다. 우리는 크레이마가 마지막으로 한말을 들었다. '나의 임무는 달성했다…너희들이 카르자스로 가는 시간을 지연했으니….' 크레이마가 전사하자 발가스도 퇴각했다. 우리는 서둘러 카르자스성으로 향했다.

발가스와 조르므의 증원부대

카르자스에 도착한 우리는 제국군의 대규모 부대가, 더군다나 청룡기사단의 대장 레온까지도 공격에 가담하고 있음을 알았다. 힘든 전투가 되리라 예상하고 있던 중에 제국군의 부대 하나가 나타나더니 국경 부근에서 몬스터가 나타나 사람들을 공격하고 있다는 내용의 보고를 했다. 레온은 사람들을 구하기 위해 레아드에게 지휘권을 넘기고 사라졌다. 성안의 기사들은 제국군의 대장이 간 것을 보고 역습의 기회라고 생각했다. 이때 우리들이 나타나자 성안의 기사들은 세리 공주가 증원군을 이끌고 왔다며 기뻐했다.

레온은 레아드에게 전권을 위임하고 사라진다

레아드의 헤비호스 부대. 아군의 보병은 상대가 안되므로 창병으로 대처하자

증원군이 온 것을 본 레아드는 크레이마가 패배했음을 알았다. 레아드는 레온의 부장인 만큼 섣불리 공격할 상대가 아니었지만 레아드를 물리치지 않고는 성을 구원할 방법이 없었다. 제국군은 양 옆으로 기동성을 갖춘 부대가 공격해왔다. 우리 기병에게는 창병, 비행병(비병)에게는 방어력이 강한 부대로 담을 쌓고 궁병으로 대치했다.

또한 야산에 위치한 궁병은 접근전으로 공격하거나 되도록이면 피하는 쪽으로 전투를 펼쳤다. 적들을 물리치면서 우리의 비행병들은 성을 공격하는 바사카 부대를 공격했다. 하나하나 무찌르며 결국 레아드의 부대와 싸우게 되었다. 적들의 부대는 헤비호스 부대…대단한 전투력으로 아군 부대를 하나씩 격파해 나갔다.

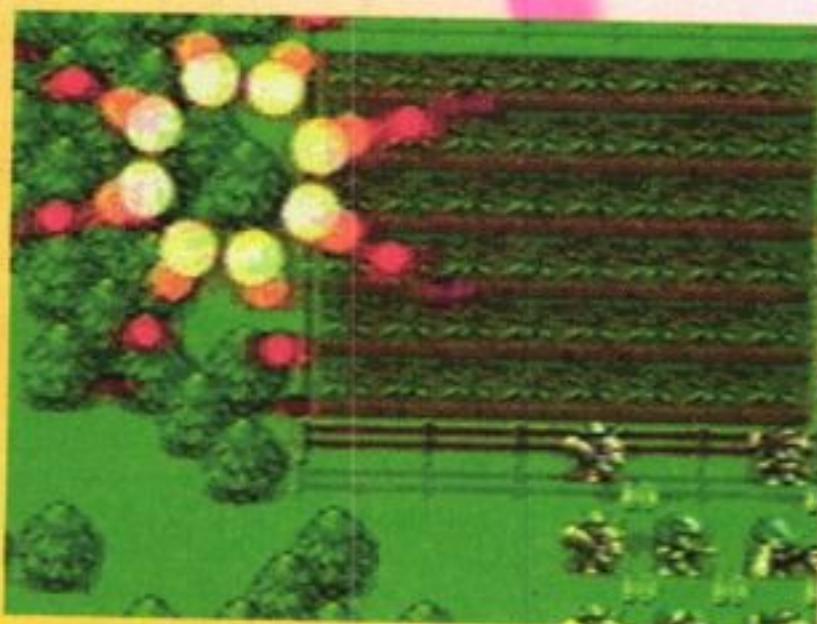
레아드를 물리치기 위해 우리는 마법 등을 동원해서 총력전을 폈다. 마침내 레아드를 격파했고 카르자스성을 지키는데 성공했다. 전투가 끝나자 스코트는 자신의 임무가 끝났다며 사르라스로 돌아갔다. 그런데 성에서 빛의 신전에 있던 사제를 만날 수 있었다. 사제가 고문서를

연구한 결과 알하자드를 소지한 사람은 체력과 정신력을 극도로 높일 수 있으며 마계에서 데몬로드를 소환할 수도 있다는 것을 알아냈다고 했다. 그러나 아직 알하자드의 힘이 완전하지 않으며 완전한 힘을 얻기 위해서는 '다크로드'라는 것이 필요하다고 했다. 다크로드가 어디에 있는지 모르는 우리는 수백년 동안 살아왔다는 대마법사라면 알고 있지도 모른다는 세리의 말에 대마법사를 만나기 위해 '라르'강으로 떠날 채비를 서둘렀다. 리아나는 성에 남기로 했으나 나의 안전을 염려했다. 돌아올테니 걱정말라는 말과 함께 우리는 라르강으로 향했다.

라르강에 도착한 우리는 해적으로 보이는 '레스타'란 인물과 대치하게 되었다. 그와 전투를 벌이고 있을때 사방에서 몬스터들이 나타났다. 일단은 레스타와 휴전하고 몬스터들을 무찌르기로 했다. '스큐라'라는 몬스터는 수중전이 장기인 강한 적이었다. 많은 적을 물리친 후 레스타는 자신을 소개했다. 그는 대마법사 제시카를 경호하는 사람이라며 우리를 제시카에게 안내했다.

이 친구가 레스타

제시카는 500년이나 살았다지만(전작보다 더 젊어진 듯) 상당히 젊어 보였다.

제시카는 자신이 마력의 힘으로 모습을 유지해왔다고 말했다. 제시카는 다크로드가 성지 '레이텔'에 있다고 했다. 그때 '에그베르토'가 나타났다. 제국의 흑룡마도사단의 대장인 그는 다크로드가 있는 장소를 듣고는 자신의 부하들을 불러냈다. 또한 제시카와 그는 아는 사이인 듯했다. 그러나 곧 에그

용암대지를 만드는 에그베르토

턴이 지날때 마다 용암이 번지니 주의한다

베르토는 마법으로 집 근처에 용암대지를 만들어 땅을 점점 녹여가기 시작했다. 잠시 싸움을 한 에그베르토는 우리가 약하다고 자신이 있을 필요가 없을 것 같다며 사라졌다.

우리가 탈출하려 하자 제국군이 탈출로를 막아버렸다. 헤인은 제시카에게 자신을 제자로 삼아달라고 부탁했으나 거절당했다. 제시카는 레스타를 보호하기로 했기때문에 레스타가 있는 곳으로 따라붙어 이동했다. 용암은 닿기만하면 뭐든지 소멸시켰으므로 우리는 전진할 뿐이었다. 우리는 적들을 섬멸하고 곧바로 성지 레이텔로 향했다.

성지 레이텔에 도착하니 다크로드를 지키고 있던 사자가 입을 열었다. '이곳은 인간이 올 곳이 아니다… 돌아가려면 지금 돌아가라…들어오면 죽음 뿐이다…'

적들은 가고일, 레이스(혼령), 슬라임등으로 구성되어 있었다. 고대의 문지기들과 치열한 접전중에 오른쪽에서 갑자기 에그베르토가 나타났다. 그는 제시카의 첫번째 제자였으며 레이가르드 제국의 편에 서서 대륙을 지배하려 한다는 것도 알 수 있었다. 그제서야 제시카가 헤인이 제자가 되고 싶어했을때 받아들이지 않은 이유를 알 수 있었다. 제시카는 자신이 마법을 가르친 첫 제자가 악의 길로 들어선 것에 충격을 받았기에 헤인을 제자로 받아들이지 않은 것이었다. 에그베르토는 텔레포트로 다크로드가 있는 곳으로 이동하여 다크로드를 가지고 사라졌다.

우리도 이곳에 온 목적이 사라졌기에 빠져나가려 했으나 이곳의 가디언들을 모두 물리치지 않는 한은 빠져 나갈 수가 없었다. 적이 혼령들이라서 상대하기 힘들었지만 지휘관들을 중심으로 마법을 써가며 간신히 적을 물리치고 성지를 빠져 나왔다.

전투를 끝내고 난 후, 에그베르토가 리아나에 대해 언급한 것이 생각난 우리는 리아나가 위험함을 알았다. 다크로드를 빼앗긴 것에 대해 분개하던 헤인은 제시카로 부터 제국의 야망을 무너뜨린 후에 제자로 삼겠다는 말을 듣고는 좋아했다. 우리는 리아나가 있는 카르자스성으로 향했다.

그러나 카르자스성으로

다크로드를 넘는 에그베르토

레이스들은 장애물을 모두 통과해서 이동을 하니 주의!

가는 길목에는 조르므 부대가 기다리고 있었다. 마을에서의 전투이기 때문에 보병들이 움직이는데는 편했다. 하지만 기병의 공격력과 궁병의 지원도 필요했다. 적중에는 '바리스타'라는 궁병류의 적이 있었는데 사정거리가 상당히 넓어 보였다. 전투를 진행해서 조르므 근처로 다가가자 발가스가 나타났다. 그의 부대는 아머솔저와 기병이었다. 우리는 기병을 총동원해서 적의 아머솔저를 물리쳤고 마을의 건물로 이동해서 적 기병부대의 공격을 피했다. 마침내 건물에서 안전하게 마법 등을 구사하며 발가스를 무찔렀다. 발가스가 최후를 맞자 레온과 레아드가 나타났다. 하지만 발가스를 돕기에는 이미 늦었다. 용감히 싸우다 전사했다고 아들에게 전해 달라며 발가스는 죽었다. 레온은

발가스의 패배

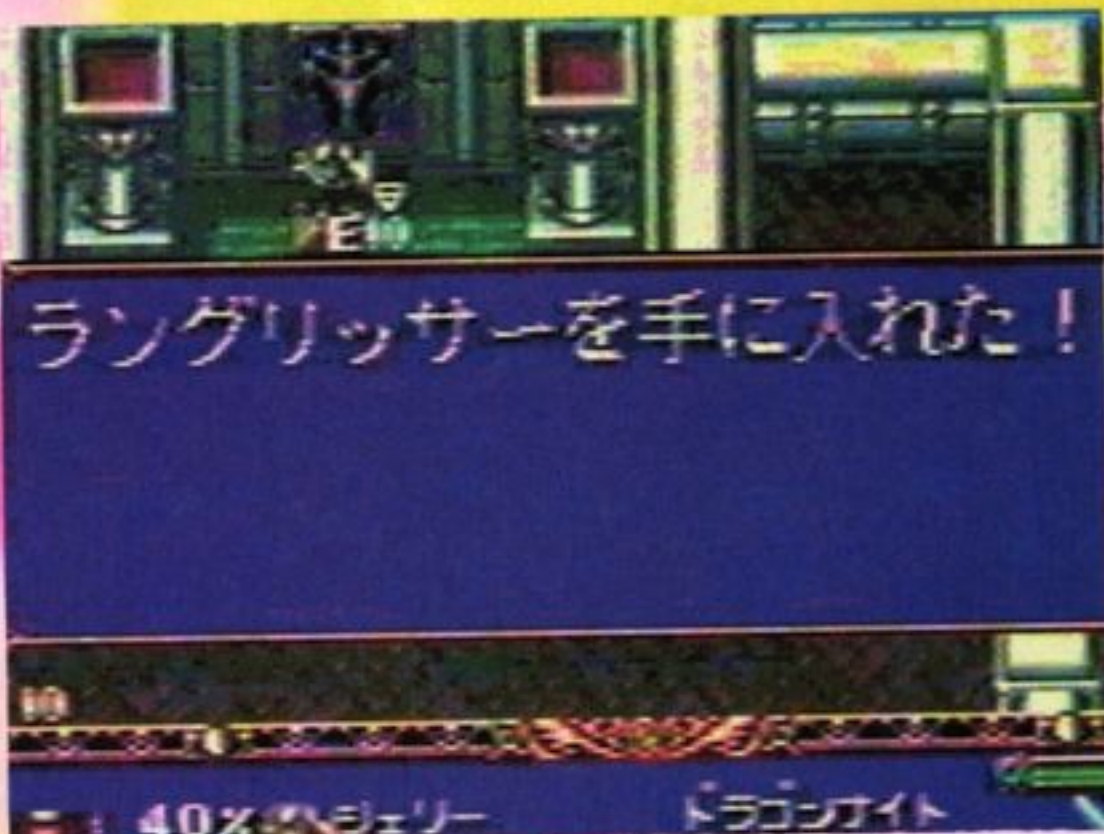
붉은 색의 나를 리더로 알아채고 이름을 물어왔다. 레온은 나의 이름을 듣고 자신을 기억하라면서 사라졌다.

우리는 서둘러 카르자스로 가려 했지만 흑룡마도사단에 의해 리아나가 납치됐다는 전령의 보고를 받았다. 결국 알하자드의 봉인을 푸는데 필요한 모든 것을 뺏겨버린 우리는 실망하고 말았다. 리아나를 구할 방법을 고심하던 중 제시카는 그 해결 방법은 바로 랑그리사라고 말했다. 알하자드에 대항할 수 있는 빛의 성검 랑그리사만이 리아나를 구할 수 있다고…결국 우리는 성검 랑그리사를 얻기 위해 바르디아성으로 향했다.

바르디아 성에 도착했지만 호수 속에 성의 절반이 잠겨있었고 중앙 부근에 랑그리사가 보였다. 그런데 그곳에 랑그리사를 노리고 온 청룡기사단이 나타났다. 결국 누가 먼저 랑그리사를 얻느냐를 놓고 전투해야 했다. 우리 중에는 나와 제시카 그리고 세리만이 랑그리사를 얻으면 승리할 수 있었다. 결국 비병부대인 세리가 적보다 한 발 앞서서 랑그리사를 얻게 되었다.

우리가 성검을 얻자 레온들은 성검의 힘에 겁을 먹고 철수했다. 우리는 리아나가 있는 레이가르드 제국으로 향했다. 최단 코스를 잡은 우리 앞에 하나의 강이 펼쳐졌다. 그 강을 건너려 하자 '이멜다'라는 제국군의 수룡병단 여대장이 나타났다. 우리는 지형의 불리함을 안고 싸워야 했기에 빠른 강하를 시도했다. 전투중에 우리의 힘이 강하다는 것을 알아차린 지휘관 중의 하나가 후퇴하려 하자 이멜다는 여지없이 그 부대를 공격했다.

어느 정도 전투를 하고 있을 무렵 갑자기 지도 윗부분에서 리아나가 나타났다. 그런데 복장도 이상하고 이멜다는 '다크 프린세스'라고 부르는 등 왠지 다른 사람같은 느낌이 들었고 심지어는 우리를 공격하기도 했다. 제시카는 리아나가 누군가의 술수에 의해 조종당하고 있는 것 같다고 했다. 우리는 어쩔 수 없이 리아나를 공격해야만 했다.

힘겨운 전투를 벌이고 있을 때, 오른쪽에서 스코트가 나타났다. 스코트는 그동안의 성과를 보여주겠다며 순

랑그리사를 얻은 세리

여성 장군 이멜다

다크 프린세스의 등장

식간에 레벨을 마구 올렸다. 스코트는 엔젤부대를 이끌고 나타났는데, 그 부대는 마법 공격의 영향을 전혀 받지 않았다.

엔젤부대를 이끌고나타난 스코트

법 공격을 받아가며 바리스타 부대로 접근했다. 이윽고 모든 마법과 함께 아군의 궁병 등을 총동원해서 적의 바리스타 부대를 무찔렀다. 그러나 다리를 지나면서 많은 병력을 잃은 우리는 레온의 막강함에 놀랄 수 밖에 없었다. 레아드는 물리쳤지만 다크 프린세스 부대의 공격과 레온의 공격은 실로 어려운 상대였다. 간신히 성문에 도착한 우리는 곧장 성 안으로 들어갔다.

겨우 승리한 우리는 제국의 도시로 접근했고 이윽고 베른하르트의 성 입구에 다

어려운 전투이다. 미리 작전을 생각한 후에 도전하자. 적의 양쪽 바리스타 부대를 쉽게 없애기는 어려우므로 지휘관들로 마법 공격팀을 구성해서 공격을 시도하는 것이 좋다. 단, 구성 지휘관들은 바리스타의 공격에 피해가 없는 자만 나선다

다랐다. 그러나 우리를 맞이한 것은 청룡기사단이었다. 바리스타 부대가 가운데의 다리를 감싸고 포진했으며 레아드와 그외의 부대들도 대기하고 있었다. 지형적으로 상당히 어려운 전투임을 알 수 있었다. 거기다가 다크 프린세스도 잠시후 합류하는 등, 가장 어려운 전투로 남는 곳이었다. 우리는 일단 방어력이 높은 지휘관들을 내세워 적의 바리스타 부대의 공격과 '메테오' 마

성안에 들어서자 베른하르트 왕이 보였다. 하지만 리아나는 없고 이상한 남자가 있었다. 제시카는 그를 '보젤'이라고 불렀다. 어둠의 왕자인 그의 존재를 제시카는 알고 있었고, 그의 목적도 간파했다. 결국 전투가 벌어지고 우리는 왕을 향해 한걸음씩 옮겨 나갔다. 일단은 양옆의 바리스타 부대와 메테오를 구사하는 마도사들을 물리쳐야 했다. 이동력이 떨어진 기병 부대는 대기하고, 엔젤이나 마법 능력이 좋은 지휘자 부대가 유리한 듯 보였다. 5턴 정도가 지나자 아랫쪽 입구에서 적의 기병부대가 나타났지만 나의 부대는 '화랑스'였기에 그들은 그다지 문제가 되지 않았다.

어둠의 왕자 보젤. 전편에 이어 또 다시 등장

전투 끝에 왕을 이긴 우리는 보젤 뒤를 좇아 금지의 땅 '벨제리아'로 향했다. 도중의 마을에서 다크 프린세스가 공격하고 있었으나, 우리는 주민을 서쪽으로 이동시키고 적을 무찔렀다. 그레이트 드래곤이 있었지만 의외로 약한 것 같았다.

이윽고 항구 '미레르'에 도착하니, 출항을 서두르는 제국군의 배가 있었다. 거기에는 이멜다 장군이 대치하고 있었다. 우리는 슬립 마법의 효과를 이용해 적을 물리쳐 나가 배에 올랐다. 그러자 레아드의 증원 부대가 나타났다. 하지만 우리는 거의 모든 적을 쉽게 물리쳐 나갔다. 슬립 마법은 잠자게 하는 것이라 잠자는 사람을 공격한다는 것은 비겁하지만 좋은 작전이었다.

이멜다의 최후를 뒤로 하고 우리는 항해를 하다가 적들의 마중(?)을 받았다. 배안이라 좁은 것이 문제였다. 결국 비병부대와 바리스타 등을 이용해서 차례대로 싸워 나갔다. 어느 정도 지나니 서쪽에서 '크라켄'이라는 수상 몬스터들이 나타났다. 그들은 생각외로 약해서 헤인의 바리스타 부대 만으로도 모두 상대할 수 있었다.

그레이트 드래곤. 왠지 좀 약하다

적의 공격을 물리치고 우리는 벨제리아에 상륙하려 했지만 역시 다크 프린세스가 마중을 나와 있었다. 우리는 배에서 내려 전부대가 물위를 걸어서

크라켄의 등장…음...여기저기 게임에 다 출현하는군…

가야했다. 도중에 의식이 시작되었다며 다크 프린세스는 사라졌다. 알하자드의 봉인을 푸는 의식을 말하는 것 같았다.

적의 메테오 공격을 주의하고 위와 아래로 나누어 이동해 나간다

남아있는 무리들을 격파하고 제시카의 말에 따라 어둠의 신전으로 향했다. '리아나 조금만 기다려요.' 동굴 속에 있는 신전에 도착하니 보젤이 알하자드의 힘을 풀려고 제단에 있었다. 그런데 알고 보니 리아나가 둘이었다. 한쪽은 예전의 리아나였고 한쪽은 리아나인줄만 알았던 다크 프린세스가 있었다. 둘은 각각 빛과 어둠의 무녀였고 이 둘의 힘이 있어야지만 알하자드의 힘을 해방할 수 있었던 것이다.

제단에 쌍둥이 자매가 보인다

전투를 조금 진행하니 보젤이 알하자드의 힘을 완성했다. 그순간 베른하르트가 나타나서 검을 가지고 제시카와 함께 사라졌다. 에그베르트의 텔레포트 마법이었다. 전투 후에 우리는 리아나와 다크 프린세스인 라나를 동료로 맞이했다. 라나는 지금까지 보젤에게 조종당하면서 우리를 공격했다는 사실에 자책하고 있었다. 우리는 랑그리사의 힘을 해방하기 위해 필요한 '홀리워터'를 찾으러 떠났다.

홀리워터를 찾으러 온 우리 앞에 레아드의 부대가 역시 같은 목적을 가지고 나타났다. 우리는 왼쪽 부분의 입구로 들어가서 '홀리워터'를 먼저 찾았고 랑그리사의 힘도 해방되었다. 이제 거의 마지막을 향해 치달았음을 느꼈다.

우리는 청룡기사단과 정면 대결을 벌이며 베른하르트에게로 다가갔다. 청룡기사단은 역시 강했다. 사라졌던 제시카를 인질로 했으나 레온의 정정당당한 승부 근성으로 인해 제시카도 다시 합류했다. 레아드를 물리치고 레온도 격파한 후 우리는 베른하르트와 마지막 싸움을 전개하려 했으나 에그베르토가 있었다. 그와의 전투도 승리로 이끈 우리는 베른하르트 앞에 도달했다.

베른하르트는 마검의 힘을 이용해서 마계의 몬스터들을 소환해 냈다. 도중에 부상중인 레온이 들어와 마지막 전투에 가담했다. 결국은 쓰러지는 베른하르트들…

베른하르트는 검의 힘을 이용해서 세계를 통일하면 전쟁없는 곳을 만들수 있으리라는 생각으로 싸워왔다고 말했다. 결국 원하는 것은 같았지만 방법이 서로 달랐던 것이었다. 베른하르트, 에그베르토, 레온 모두 같은 생각으로 평화를 추구하고자 했던 인물들이었다. 레온도 자신의 왕과 뜻을 같이 하고 죽지말라고 만류하는 라나를 뒤로한 채 자신의 왕 베른하르트와 함께 자멸했다. 수천년에 걸친 빛과 어둠의 싸움에 종지부를 찍는 순간이었다.

부상중임에도 불구하고 왕을 지키러 들어온 레온

베른하르트의 패배

베른하르트는 전쟁이 없는 세계를 만들기위해서 힘이 필요하다고 생각하고 그것에 목숨을 걸은 남자고 레온도 역시 그렇습니다. 발가스 역시 자신이 죽으면서까지 부하들을 버리지 않았고 에그베르토는 어둠의 힘을 막기위한 빛 후예들의 힘이 아직은 미약하다고 보고 베른하르트에게 모든 것을 걸었던 겁니다.

전후 이야기

●엘윈●

여행을 떠났다 돌아온 그는 전쟁이 없는 세계를 만들기 위해 리아나와 함께 다시 여행을 떠났다고 한다.

●리아나●

전쟁이 끝난 후 고아원을 열고 지금도 여행을 떠난 엘윈을 기다리있다. 그리고 그녀의 고아원은 대륙 속으로 퍼져나가 그녀가 키운 아이들이 대륙 전쟁에 종지부를 찍었다고 전해진다.

●세리●

가만있는 성격이 아닌 세리는 전쟁중 한번의 패배를 마음에 새겨서 다시 여행을 떠난다. 급속히 편성된 수색대가 뒤쫓았지만, 그녀를 잡지 못했고 성사람들은 그녀

가 무사히 돌아와 주기를 기도할 수 밖에 없었다. 그리고 간간히 아주 센 여전사의 소문이 들려오는데 아마 그것은 세리일 듯.

●스코트●

어둠과의 싸움이 지난 후 다시 사르라스로 돌아온 스코트는 아직 완전한 기사가 되지 못했으므로(패배 회수와 관련이 있는 듯) 아버지가 다시 여행을 내보낸다.

그리고, 3년후 마을로 돌아온 스코트는 마을을 습격하고 있던 마물들을 물리쳐서 마을 사람들에게 영웅으로서 칭송을 받고 아버지에게도 인정받는다.

●제시카●

빛 후예들의 승리로 전쟁이 끝난 지금…그녀는 빛 후예들을 지켜보는 사명에서 해방되어 평범한 여자로 돌아가기로 결심한다. 그러나 전쟁중 한번의 패배를 겪은 그녀는 다시 그녀의 집으로 돌아가 조수 헤인과 함께 마법을 연구했다고 한다. 그리고 이해하기 쉬운 마도서를 편집하고 있다고…

●헤인●

전쟁이 끝난 후 그는 전쟁을 위해서가 아니라 사람들을 위한 마법을 연구하기 위해 제시카에게 마법을 배운다. 이윽고 그의 재능은 눈을 뜨고, 잃어버린 마법을 찾아내 새로운 마법을 만들어내서 사람을 위해 마법을 펼치러 여행을 떠났다고 전해진다. 그리고 모든 사람들이 반가히 맞이해 주었다고 한다.

●기스●

전쟁이 끝나고 성으로 돌아온 기스는 무너진 성을 수리하는데 하루하루를 보낸다. 그리고 마물을 퇴치하러 간 어느 날, 마물에게 쫓기고 있던 아름다운 여자를 구해준 계기로 둘은 결혼을 하게 된다.

●레스터●

그는 제시카를 더이상 보살필 필요가 없다고 느끼고 검을 버리고 평범한 생활로 돌아가기로 결심한다. 그러나 그가 어느 항구에 도착했을 때 거대한 마물이 마을을 습격하고 있었다. 그는 다시 검을 잡고 그 마물을 퇴치한다. 마물을 퇴치한 보답으로 마을 사람들에게서 받은 돈으로 배를 산 그는 모험을 찾아 바다로 떠난다.

●아론●

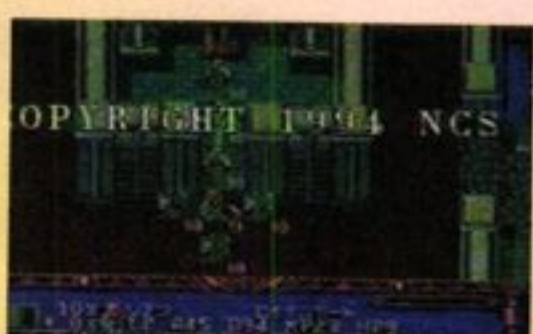
전쟁이 끝난 후 평상시의 생활로 돌아왔지만, 아직은 젊은이들에게 뒤질 마음이 없는 그는 검술도장을 열고 건전한 정신을 가진 아이들을 키운다. 그러나 전쟁에서 얻은 상처로(철퇴회수와 관계가 있을지도) 결국은 세상을 뜨게 된다. 그러나 전쟁속에서가 아니라 제자들에게 둘러쌓인 가운데 임종을 맞은 그는 매우 기뻐했다고 전해진다.

●라나●

비록 보젤에게 조종을 받아서 그랬다고는 하지만 죄없는 사람들을 죽인 것에 가책을 느낀 라나는 에스톨의 신전에 들어가 사람들의 행복을 위해서 하루하루를 살아간다. 그러던 중 대륙에서 전염병이 발생하고 라나의 필사의 노력으로 치료마법이 만들어 진다. 그 후 그녀는 에스톨의 대사교가 되었고 전쟁이 없는 세계를 위해서 평생을 바쳤다. 그리고 위대한 대사교로서 후세까지 길이 전해진다.

보젤도 마검에 의해 육체와 정신이 흡수되어 소멸된 지금…동료들은 각각의 생활을 해나가고 있었다. 나는 고아원을 차리고 기다리던 리아나와 함께 세계로의 여행길에 올라있다. 평화로운 세계를 사람들 스스로가 만들어 갈 것이라 믿으며…그리고 모든 것은 전설이 되어 간다.

엘윈과 그의 동료들

아군 유니트

유니트 이름	A(AP)	D(DP)	MV	속성	가격
파이크	18	18	5	창병	50
화랑스	22	22	5	창병	100
솔 저	20	14	5	보병	40
그라디에이터	23	19	6	보병	70
아머솔저	25	22	5	보병	140
호스맨	24	15	10	기병	60
헤비호스맨	26	19	9	기병	110
드라쿤	27	21	8	비병	180
엘 프	19	8	6	궁병	100
바리스타	22	10	3	궁병	250
몽 크	21	19	6	승려	100
가드맨	18	12	5	보병	20
마이맨	25	13	8	수병	70
그리폰	26	13	10	비병	70
엔젤	24	19	12	비병	200

마법일람

구분	마법명	성격	대상	효과범위	소비MP	특 징
공격마법	매직애로우		적	1유니트	1	화염탄이 적을 향해 날아간다
	브라스트		적	1유니트	10	강력한 에너지탄을 발사
	선 더	전기	적	1 부대	4	적부대에게 번개로 공격
	화이어볼		적	3 매스	2	대기중에 대폭발을 일으켜서 공격
	메테오		적	2 매스	8	운석을 소환해서 공격
	브리자드		적	4 매스	3	대기를 냉각시켜서 공격
	톨네이도	바람	적	3 매스	2	돌풍을 일으켜서 공격
	턴언데드	신성	적	4 매스	5	범위내의 지휘관을 뺀 언데드를 소멸
	어스퀘이크	땅	적	5 매스	12	지진으로 공격
회복마법	휼 1		아군	1 매스	2	범위내의 동료 HP 3 회복
	휼 2		아군	1 매스	4	범위내의 동료 HP 완전 회복
	포스휼1		아군	1 부대	3	1부대의 HP 3 회복
	포스휼2		아군	1 부대	6	1부대의 HP 완전 회복
보조마법	슬 립	정신	적	1 매스	2	적을 잠재운다. 잠든 적은 무방비
	뮤 트		적	1유니트	3	적의 마법을 봉인
	프로텍션		아군	1 부대	2	1턴 동안의 방어력 상승
	어 택		아군	1 부대	2	1턴 동안의 공격력 상승
	존		적	1유니트	6	잠시 적의 지휘범위를 0으로 만든다
	텔레포트	아군		1 부대	5	아군을 원하는 장소로 이동시킨다
	이루션		자신	?	2	모자라는 병력수 만큼 허상을 만든다
	레지스트	아군		1 부대	2	잠시 마법 저항력을 높인다
	차임	정신	적	1 부대	6	잠시 적군을 아군처럼···

* 1매스는 5칸(십자형으로)이며, 레벨의 높을수록 효과범위도 높아진다.
* 전기는 수병, 바람은 비병, 신성은 언데드들에게 추가효과를 주며 땅은 비병, 정신은 언데드에게 효과가 없다.

부대간의 상관표

공격 \ 방어	보병	기병	비병	궁병	창병	수병	언데드	슬라임	승려	마족	영	해적	마법사	가드맨	수상몬스터
보병		×	▽	△	○										
해적		×	▽	△	○										
마법사		×	▽	△	○										
기병	○		▽	△	×	△			○			○	○	○	
비병	△	△		×	△	△			△			△	△	△	
궁병	▽	▽	○		▽	▽			▽			▽	▽	▽	
창병	×	○	▽	△		▽			▽			○	○	▽	
가드맨		×	▽	△	△		△	○			△				
승려		×	▽	△	△		○			○	○				
수병		▽	▽	△	△										△

* 공격측을 기준으로 한 표임.
○ : 유리함 △ : 조금 유리 ▽ :조금 불리 × : 불리

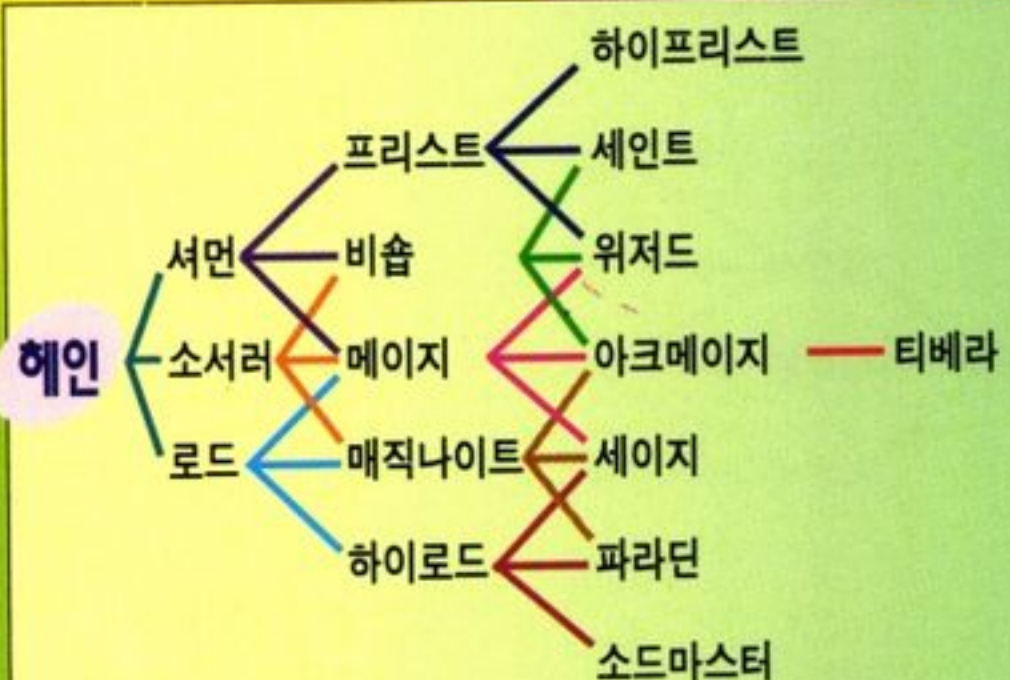
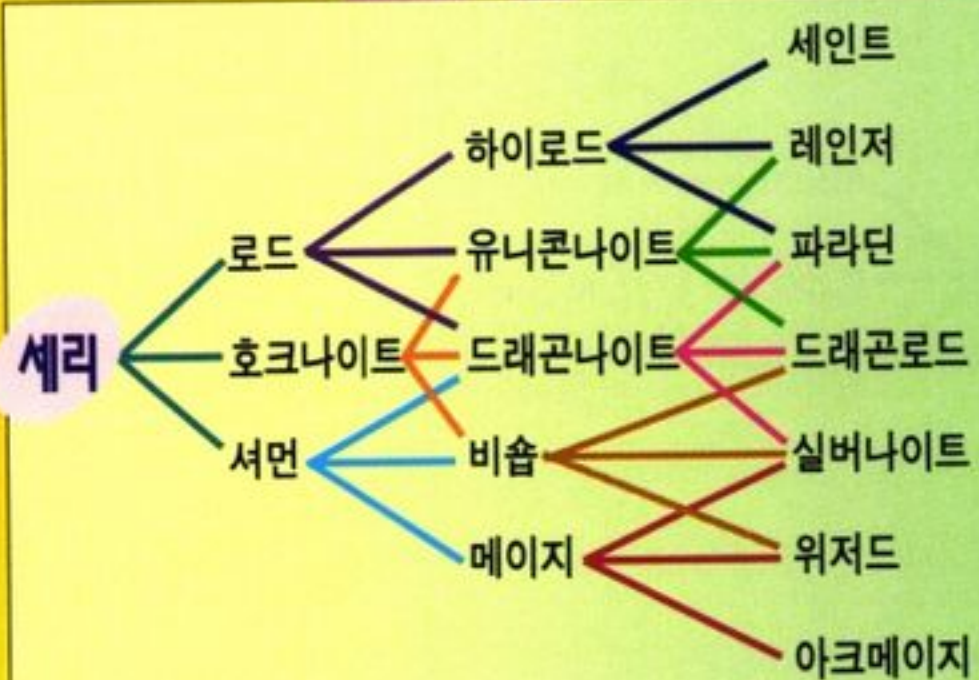
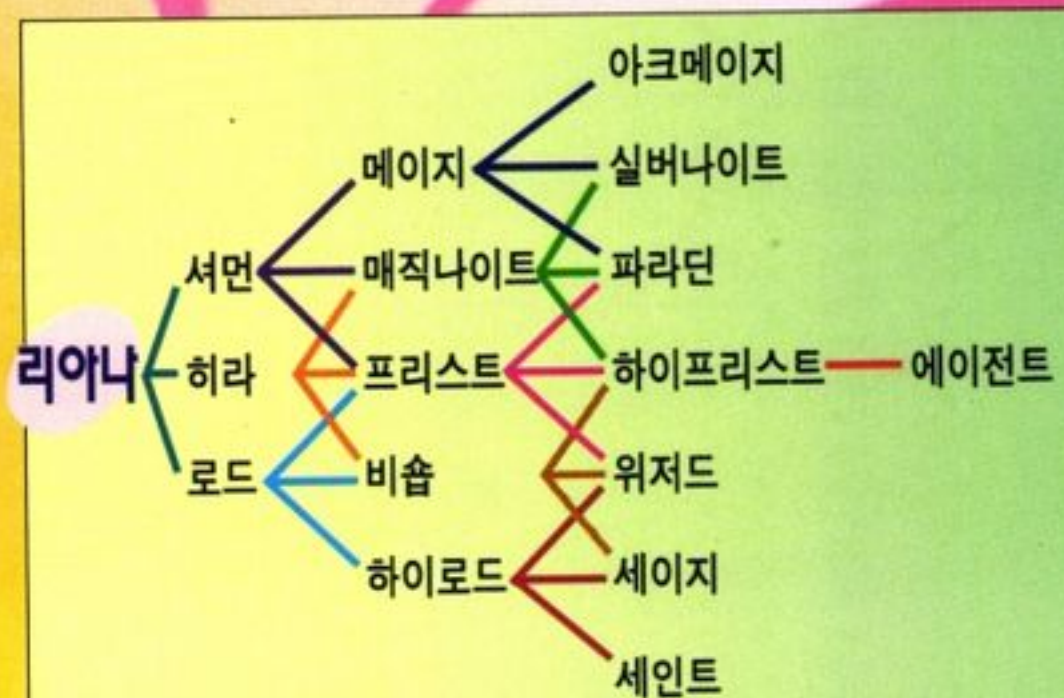
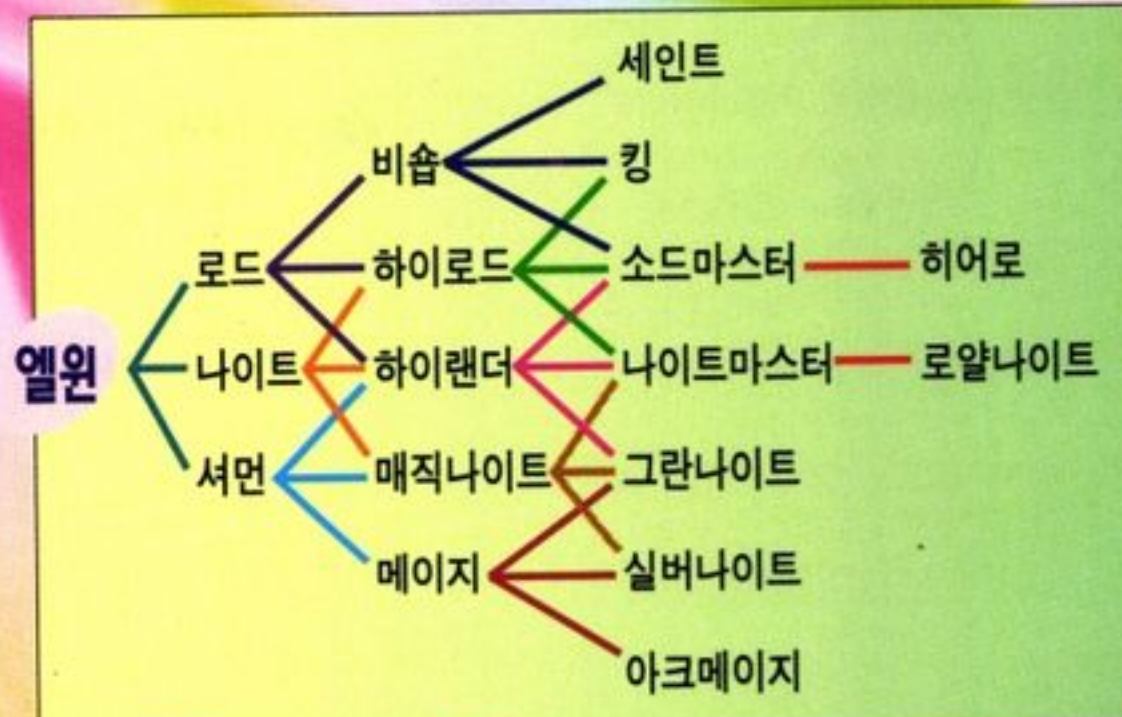
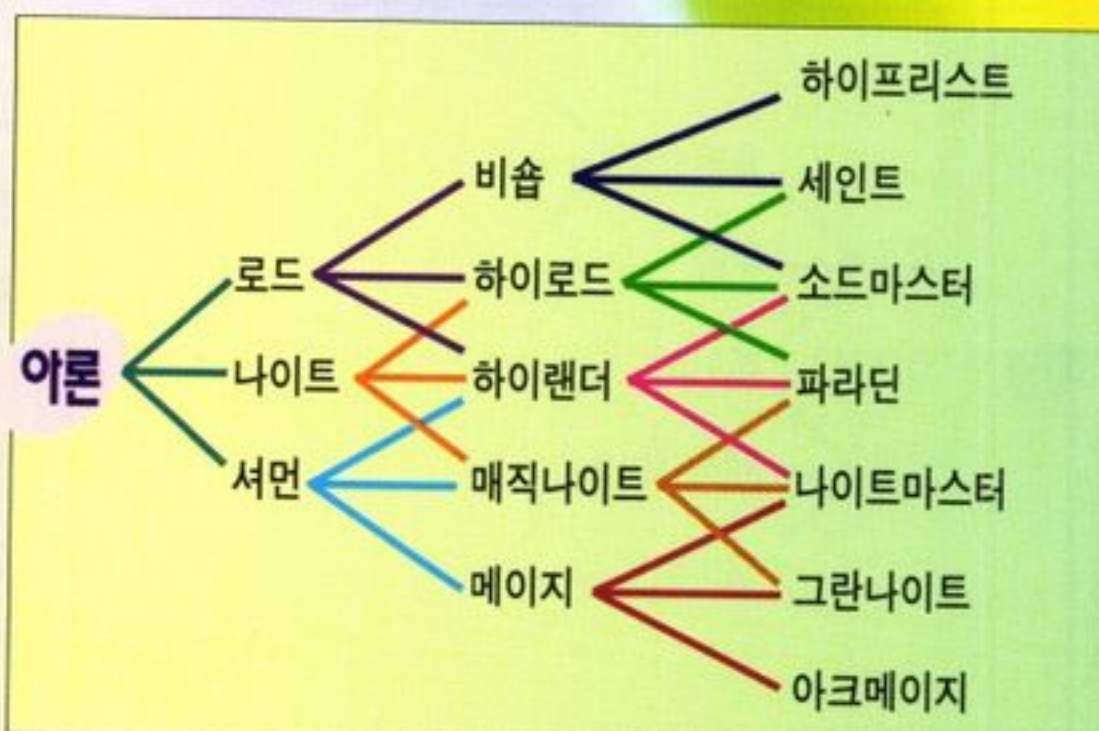
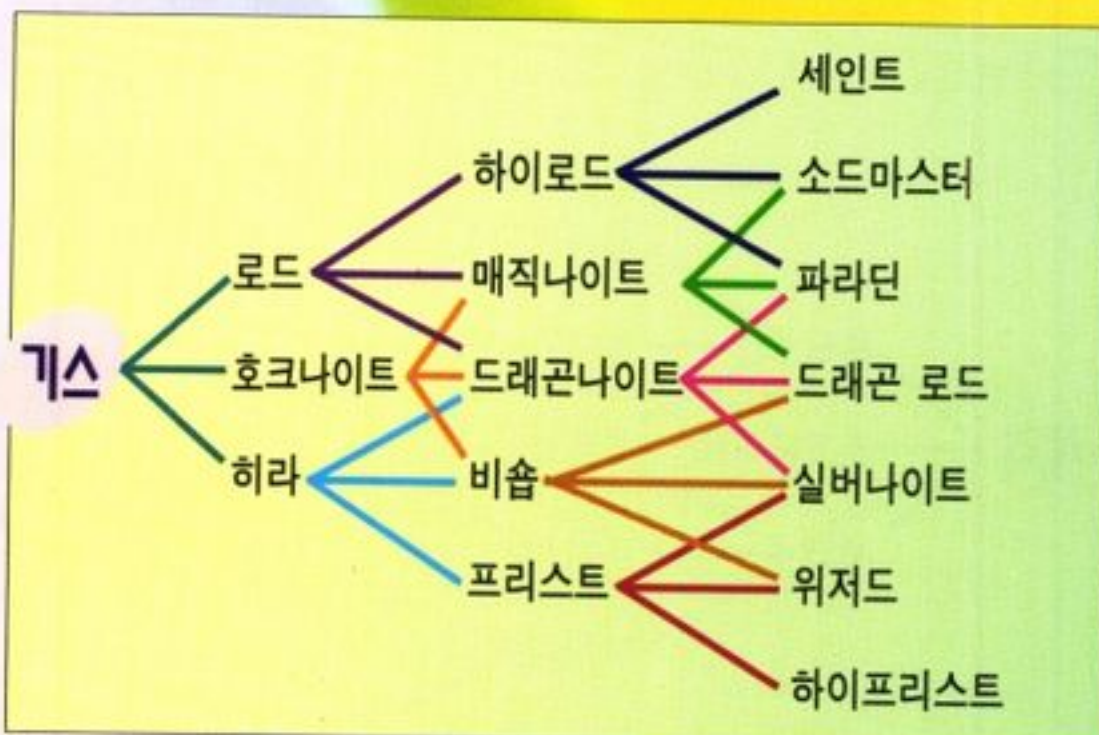
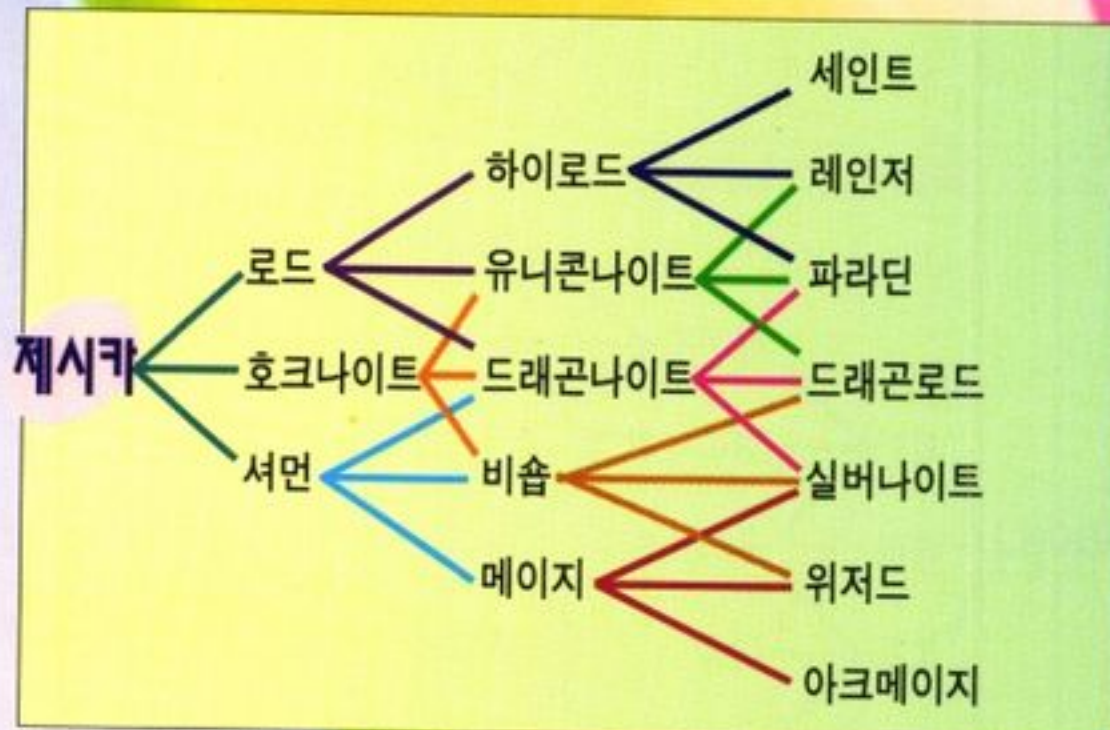
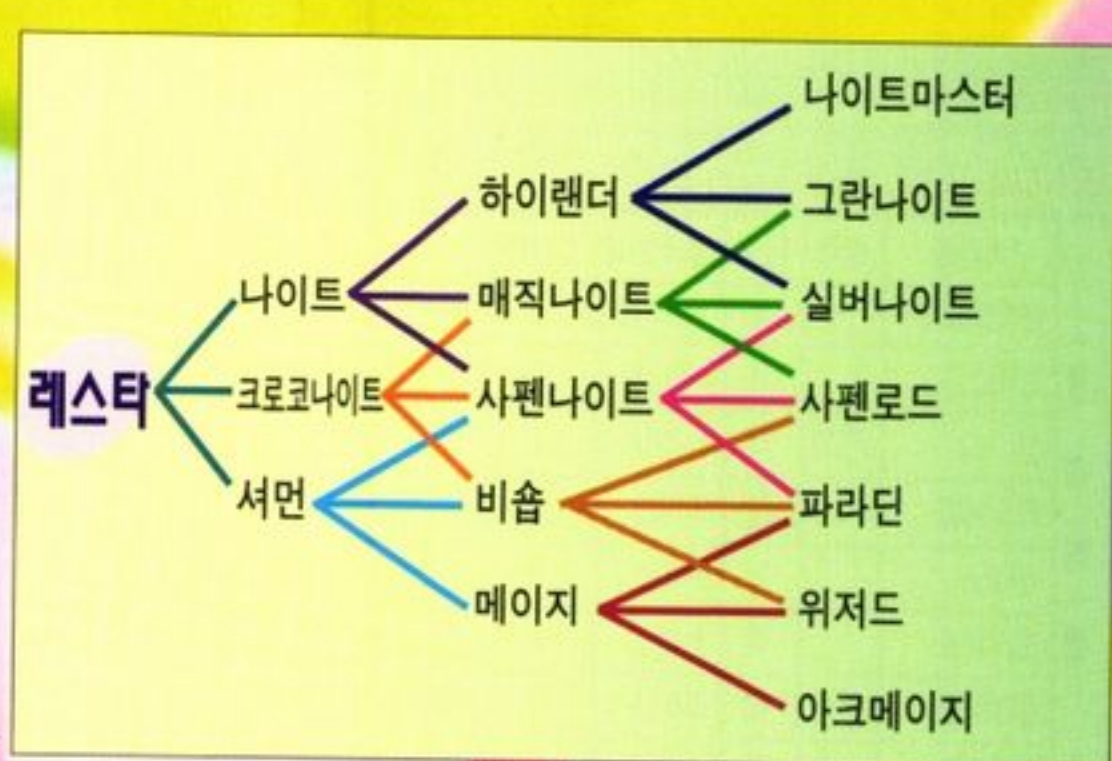
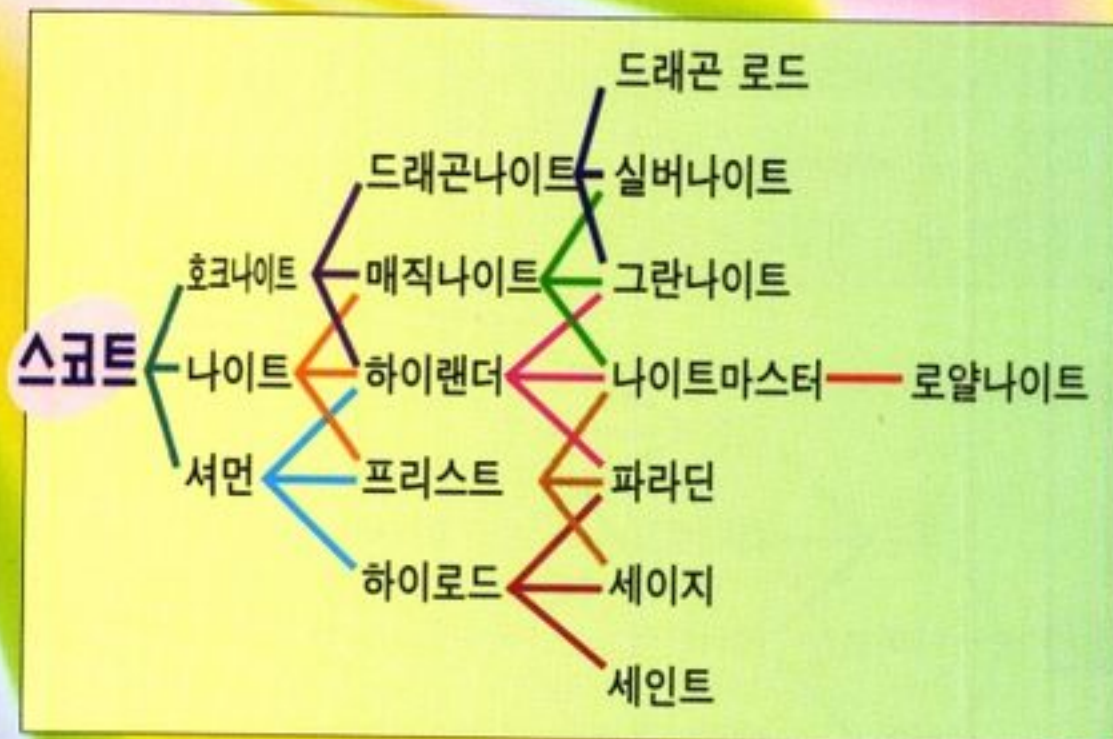
전직표

* 밝혀진 숨은 직업도 표시했음

기스

로드 / 호크나이트 / 히라

하이로드 / 매직나이트 / 드래곤나이트 / 비숍 / 프리스트

세인트 / 소드마스터 / 파라딘 / 드래곤 로드 / 실버나이트 / 위저드 / 하이프리스트

그밖의 알아두기

●사운드 테스트

지도의 좌측 상단 위와 왼쪽으로부터 2번째에 커서를 위치하고 B 를 누르고 있으면 사운드 테스트 모드로 들어갈 수 있다.

●숨겨진 아이템

여러가지가 있으나 발견된 것만 소개한다.

스피드 부츠 - 사르라스 성에서 전투시에 성의 기장이 있는 아래에 지휘관을 배치하면 얻을 수 있다.

미라주 로브 - 적들이 공격해 올때 지도 우측부근에 있는 우물밑의 물통에 지휘관을 배치하면 얻을 수 있다.

가펑클 - 다크로드가 있던 자리에 지휘관을 위치시키면 얻을수 있다. 사모나라는 직업으로 전직이 가능해진다.

룬 스톤 - 제시카의 집에 있는 육망성에 지휘관을 배치하면 얻을 수 있다. 전직시에 전직분기점으로 돌아간다.

멀티뉴스 '94 한국 전자 전람회, [슈퍼 32X] 출품!

드디어 세가의 32BIT 차세대 게임기, 슈퍼32X 출현 !

한국 전자산업계의 큰 축제, 한국 전자 전람회가 오는 10월 12일부터 17일 약 6일간에 걸쳐 한국종합전시장(KOEX) 1층 태평양관과 3층 대서양관에서 개최된다. 무엇보다도 게임계의 주목할 만한 것은 슈퍼32X와 소프트웨어의 출품이다! 다양한 게임의 동시발매와 한글화를 통한 우수 게임의 보급에 힘쓰고 있는 수퍼 알라딘보이 업계! 최근 게이머들 사이에 일고있는 차세대기에 대한 열망에 응답이라도 하듯 이번 전람회를 통해 슈퍼32X의 출품을 계획하고 있다. 또한 세가새턴의 출품여부도 또하나의 관심사의 하나이다. '우리들의 눈으로 직접 차세대기를 볼수 있는 날이 빨리 왔으면' 하고 보름달보며 빌어봐야 겠다!

■ 문의처 : 삼성전자 H.E사업팀 259-2973

전람회에 출품되는 슈퍼32X와 소프트웨어들

아빠, 전화로도 게임정보를 알 수 있었네

스페셜 속보

전화로 게임정보를 듣는다!

700-7400

스포키						
스	통화 가능일	춘하추동 365일	장르	공략/신작정보 비법/게임음악 구매정보 등등	통화 어학 수준	유치원 이상이면 누구나
포	제작사	스포키	용량	무한대	통화 가능 지역	한국 전 지역
키	현지 발매가	40원부터 시작	기타	싼 맛에 즐긴다	통화 난이도	너무 쉽다

국내에서도 700 서비스가 시작된지 몇해가 지났다. 그동안 건전한 정보 제공 뿐만 아니라 우리의 문화적 정서에 위배되는 정보도 자주 일반인들을 대상으로 공급되어 물의를 일으킨 적도 있었다. 그러나 전화를 이용한 정보 서비스는 점차 그 종류는 다양화하고 있으며 내용도 심도있게 다루워지고 있다.

불건전 전화를 자체적으로 정화시키면서 서비스 품목을 다양화시키는 것이 업체의 사명이며, 정보 전쟁에서 승리하기 하기위해 이용자들은 선별해서 득이 되는 정보만을 들어야 할 것이다.

이에 그 동안 게임정보는 컴퓨터 통신과 게임잡지만을 통해 얻었던 시대를 뛰어 넘어 전화를 이용, 언제 어디서나 자유롭게 그리고 조용히 들을 수 있는 700 서비스가 진행되고 있는 것이다.

정보 1 스포키 게임공략

힘들게 용돈을 모아 구입한 롤플레잉 게임팩. 잘 진행하다가 어느 한 부분에서 막혔을 때 그 답답함이란? 게임지 공략 기사를 보아도 알 수 없는 던전 통과 방법, 아이템 획득 방법, 몬스터를 무찌를 수 있는 방법 등을 혹시나 하는 마음으로 전화 다이얼을 돌려보세요.

전화 통화로 이해하는 게임 공략! 또 다른 묘미가 당신에게…

정보 2 기종별 신작게임
정보 3 기대신작 게임

전화 서비스만이 가능한 신속한 게임 정보!

지금 한국에서, 일본에서, 미국에서 발매된 신작게임을 바로바로 전해드 립니다.

더불어 확실한 구매 품목을 추천해 드리는 기대 신작 코너는 당신으로 하여금 엄청난 도움을 드릴 것입니다.

정보 4 울트라 테크닉

여러 게임의 비법을 한개씩 소개해 드리는 게임지 성격의 비법이 아닙니다. 지금 당신이 가지고 있는 게임의 비법 모두를 제공합니다.

경쟁에서 이기려면, 보다 쉽게 기분 좋게 한 게임을 클리어하려면 역시금단의 비법 전수가 최고!

난 벌써 전화를 걸고 있단다

제공 서비스 종류

정보 5 알뜰구매 정보

여러분들에게 가장 인기있는 알뜰 시장 정보. 게임 유저가 가장 고민하는 것은 역시 갖고 싶은 게임기와 팩을 살 수 있는 비용이 아닌가?

여기 당신의 고민을 시원하게 해결해 주는 장터가 있다.

지금 나에게 필요없는 게임기와 게임팩을 싼 가격으로 당신에게 팔고 싶습니다.

정보 6 스포키 게임 종합 특보

현대는 정보 전쟁. 가장 신선한 정보를 가지고 있는 자를 이길 사람은 아무도 없다. "지피지기면 백전백승"이란 고사성어도 있지 않은가?

친구 사이에서 게임 박사라 불리고 싶으면 반드시 이용해야 할 게임 특보!

당신이 깜짝 놀랄 게임 정보가 막 입수되었습니다.

정보 7 게임 음악방송국

형, 누나들은 '칵테일 사랑'과 '일과 이분의 일'이라는 가요를 좋아하지만 난 역시 게임 음악이 최고. 게임을 진행할 때 느꼈던 그 감동의 시간을 다시한번 느끼고 싶으면 이용해야 할 아름다운 음악 방송국

700-7400

스포키 게임정보 이용자 감사선물증정 당첨자발표

＊ 선물 CD(10명) ＊

이정일/

최민석/

이정환/

박정민/

배규식/

김인규/

강승규/

홍성관/

한용호/

곽진구/

정보7「게임음악 방송국」에서 '신작 게임음악 코너'에 들어있는 음악은 전부 몇곡일 까요? 자신이 전화해 본 날짜와 정답을 게임챔프 부록에 있는 관제엽서에 적어 적어 아래 주소로 보내 주시면 감사 사례 선물을 드립 니다.

보낼 곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 이 준 탱 앞

마감 : 매달 20일 **선물** : 매달 10명을 추첨해 신작 게임음악 CD를 드립니다.

발표 : 매달 5일 발행 게임챔프 게시판

정보 이용료 : 40원(30초) **불건전 정보신고 센터** : 080-023-0113 **문의** : 705-0821

승인번호 775호

멀티차트

* 아래의 순위는 이미 발매된 게임과 미발매 게임의 구분없이 작성된 정확한 인기 순위입니다.

순위	게임
1	**사무라이 스피리츠** ■ 3DO ■ 대전액션 ■ 크리스탈 다이나믹스
2	**기동전사 건담** ■ 플레이스테이션 ■ 액션 ■ 반다이
3	**버철화이터** ■ 세가 새턴 ■ 대전액션 ■ 세가
4	**괴첸디너** ■ PC엔진 ■ 액션 RPG ■ NEC 홈 일렉트로닉스
5	**우루세이 야츠라** ■ MD-CD ■ 어드벤처 ■ 게임아츠

이킹의 추천작

쉐도우 오브 아틀란티스

* 슈퍼32X/어드벤처/세가/발매일 미정/가격 미정

슈퍼32X의 새로운 소프트웨어 [쉐도우 오브 아틀란티스]의 화면사진이 최초로 챔프에서 공개된다! 리얼타임의 어드벤처 게임으로 화려한 그래픽과 독특한 시스템의 이 게임은 슈퍼32X의 밝은 미래를 예견해 주는 수작이라 할 수 있다. 1992년 9월 25일 CD알라딘보이로 발매된 [라이즈 오브 드래곤]과 비슷한 시스템을 탑재하고 있다. 즉, 리얼타임으로 진행되고, 화면의 커서를 원하는 장소로 마음대로 클릭하는 시스템이 바로 그것이다. 또한 액션의 요소도 풍부하여 통쾌한 즐거움을 맛볼 수 있을 것이다.

신비로운 세계가 흥미를 자아낸다

환상적인 그래픽

원하는 장소로 클릭할 수 있는 시스템

슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ X

-Grand Master Challenge-

＊3DO/대전액션/11월 예정/가격 미정/캡콤

이제 [스화Ⅱ]를 차세대 게임기로 즐길 수 있다! 다양한 기종으로 끊임없는 이식을 거듭해 온 스화Ⅱ가 드디어 3DO로 이식되어 우리 곁에 왔다. 대전 액션 게임계의 불사신처럼 계속 파워 업된 최신작을 발표하고 있는 스화시리즈.

차세대기, 3DO로 새롭게 탄생한 [슈퍼 스트리트화이터Ⅱ X]의 박진감 넘치는 통쾌한 격투의 세계로 !!

파워 업 탄생!

「슈퍼 스트리트화이터ⅡX」의 오프닝

진공파동권을 사용하는 스화의 영원한 젊은 오빠, 류

최고의 미인은 단 한사람이면 돼. 넌 빠져줘야겠어!

과연 나는 누구일까요?

탁월한 성능을 지닌 다양한 차세대기의 발매가 94년 가을을 뜨겁게 만들고 있는 지금, 멀티미디어 기능과 게임기의 기능을 두루 갖춘 3DO의 발매가 가까이 다가와, 차세대기에 홀딱 빠진 게이머들을 흥분시키고 있다. 또한 3DO 소프트웨어 중 가장 화제를 모으고 있는 것이 바로 대전 액션 게임의 영원한 전설, 스화 시리즈의 최신작 [슈퍼 스트리트 화이터ⅡX]가 이식된다는 소식이며 11월 발매 확정은 그 흥분을 더욱더 고조시키고 있다.

사가트의 변함없는 무예타이의 기술도!!

같은 캐릭터의 대전도 가능

이것이 소문으로만 듣던 3DO 화면이다. 직접 볼 수 있는 날이 멀지 않았다!

모든 면에서 파워 업된 이 작품의 특징을 단 한마디로는 도저히 표현할 수 없지만 가장 큰 특징이라고 한다면 바로 '슈퍼컴보'라고 불리우는 구극 연속기! 화면아래에 표시되어 있는 슈퍼컴보 게이지가 가득 차야만 사용할 수 있는 기술로 필살기와는 또다른 통쾌함을 맛볼 수 있는 특수 기술이다.

15인 + 수수께끼 α 캐릭터

우리에게 너무도 친숙한 스화의 캐릭터들. 과연 이번에는 어떤 캐릭터들이 등장하여 멋진 전투를 펼칠 것인가? 멋진 오빠 류와 켄, 동·서양의 미녀 춘리와 캐미, 롱팔이 달심 등 개성적인 캐릭터들과 아직은 그 정체가 밝혀지지않은 수수께끼의 캐릭터를 합쳐 모두 16인의 캐릭터가 등장하여 멋진 격투를 펼친다.

멀티 스테이션

*이 코너에서는 3DO, PC엔진, 슈퍼32X, 세가 새턴(SEGA SATURN), 플레이 스테이션(PLAY STATION), PC-FX 등의 차세대기 뉴소프트를 간단하지만, 확실하고 다양하게 소개하고 있습니다. 챔프 독자 여러분을 정확하고 신속한 CD-ROM과 차세대기 소프트웨어의 세계로 안내할 것입니다.

3DO

에지(EDGE)

사라 인터내셔널/롤플레잉/12월 예정/가격 미정

드디어 3DO에도 환상적인 롤플레잉 게임이 등장한다. 플레이어는 우주의 끝에 있는 '에지'에서 신의 명령을 수행하는 실체없는 영적존재로 그 땅에 사는 6인의 용사중 1명에게 옮겨가 모험을 펼치게 된다. 옮겨간 용사의 능력에 따라 시나리오의 전개가 크게 달라지기 때문에 다채로운 스토리를 즐길 수 있다.

젝스(GEX)

크리스탈 다이나믹스/액션/11월 예정/가격 미정

크리스탈 다이나믹사가 내놓는 또하나의 횡스크롤 액션 게임. 도마뱀 젝스가 점프하고 벽을 기는 등 폭소를 자아내는 동작을 펼치게 된다. 황야 스테이지, 동양풍의 스테이지 등 다양한 스테이지도 게임의 즐거움을 더해줄 것이다. 또한 도마뱀이면서도 천진난만한 모습이 플레이어에게 더 큰 즐거움을 준다.

킹덤(KINGDOM)

인터플레이/액션·RPG/94년 예정/가격 미정

화려한 애니메이션이 돋보이는 액션 롤플레잉 게임. 다양한 비주얼을 사용하여 영화를 보듯 시나리오가 전개된다. 게임의 배경은 세계를 수호하는 어뮬렛이 5개로 깨어져 악의 마법사가 지배하는 암흑의 세계이다. 이 세계를 구하기 위해 젊은 왕, 어젠트의 흥미진진한 모험이 펼쳐진다.

PC엔진

블러드 기어

허드슨/액션/10월 28일/6,800엔

로보트 병기, '파워드 기어'를 조작하여 적과 싸워나가는 횡스크롤의 액션게임. 장비하는 무기에 따라 공격방법이 변화하고 플레이하는 로보트를 강화시킬 수 있는 것이 특징이다. 제국군에게 아버지를 잃은 복수를 위해 주인공 아레프가 되어 파워드 기어를 조종하여 6개의 시나리오를 해결해 나간다.

린다 큐브

NEC 홈 일렉트로닉스/롤플레잉/발매일, 가격 미정

[천외마경Ⅱ]를 담당했던 팀이 개발중인 화제작. 게임의 목적은 파트너를 구조하면서 혹성의 동물들을 구하는 것인데, 이 동물들은 무기나 옷을 만드는 역할을 담당하며 이 동물들의 종류에 따라 게임의 엔딩이 달라진다. 또한 리얼타임으로 전혀 다른 3개의 시나리오가 진행되는 박진감 넘치는 게임이다.

아루남의 이빨

라이트스테프/롤플레잉/발매일 미정/8,300엔

12인의 주요 캐릭터중 3인으로 파티를 구성하여 모험을 펼치는 게임. '기법'이라는 행동포인트를 소비, 캐릭터의 특수능력을 높여 적에게 큰 데미지를 주는 공격과 2인의 캐릭터가 합체하여 공격하는 독특한 공격방법이 특징이다. 또한 [에메랄드 드래곤]의 캐릭터 디자인 담당자가 원화를 맡아 뛰어난 그래픽이 기대된다.

슈퍼32X

슈퍼 애프터 버너

세가/슈팅/발매일 미정/가격 미정

세가의 3D슈팅 게임의 걸작, [애프터버너Ⅱ]의 슈퍼32X 이식작으로 새로운 캐릭터와 스테이지가 추가되어 더욱 화려한 슈팅의 즐거움을 맛볼 수 있다. 또한 실제 전투기 요소의 추가와 건조물의 확대로 더욱 진화된 전자전과 스피드 넘치는 전투를 펼친다. 진정한 3D슈팅 게임의 흥분을 재현시켜 주리라 기대된다.

울티메이트 화이팅

세가/액션/발매일 미정/가격 미정

미래를 무대로 펼쳐지는 격투 액션게임. 캐릭터의 부드러운 움직임과 확대 축소가 가능해서 생동감 넘치는 전투를 즐길 수 있는 게임이다. 또한 캐릭터의 움직임과 필살기에 따라 줌 인, 줌 아웃 등 차세대기에서만 실현할 수 있는 다채로운 액션이 가득하다.

메탈헤드

세가/액션/발매일 미정/가격 미정

슈퍼32X의 기능을 살린 3D 로보트 슈팅 액션 게임. 적을 쫓아가는 유도탄, 탄 수의 제한 없는 총, 근거리 전용 헤머너클, 임의의 장소를 설정하여 발사하는 무기가 장착된 로보트를 조종하여 각 스테이지의 임무를 완수해 나아간다. 다채로운 로보트의 액션과 실제로 움직이는 듯한 생생함을 즐길 수 있는 게임이다.

세가 새턴(SEGA SATURN)

매직나이트 레이어스

세가/롤플레잉/발매일 미정/가격 미정

환상의 세계를 무대로 귀여운 캐릭터들이 모험을 펼치는 롤플레잉 게임. 다른 세계에서 소환된 3명의 소녀가 위기에 빠진 세계를 구하기 위해 여행을 떠나는 스토리가 애니메이션 비주얼신과 어우러져 아름답게 펼쳐진다. 전투 시에는 확대, 축소, 변형 등의 기능을 사용한 다양한 연출이 마련되어 있다.

미스트

선소프트/어드벤처/발매일 미정/가격 미정

퍼스컴에서 인기를 모은 어드벤처 게임의 이식판. 플레이어의 목적은 세계를 파괴하려는 '미스트'라는 적을 찾아내 전투를 펼치는 것이다. 화면중의 아이템이나 스위치 등을 주의하면서 신비로운 세계에서 일어나는 이벤트를 해결하며 진행한다. 게임의 힌트가 되는 효과음, 퍼즐의 요소 등이 담겨있는 독특한 게임이다.

레이스 다이빙

텐겐/레이싱/발매일 미정/가격 미정

차의 운전을 충실하게 재현한 레이싱 게임. 고도의 운전 기술이 요구되며 현실에서는 체험할 수 없는 독특하게 설정된 코스를 질주하는 매력적인 레이싱 게임이다. 또한 주변의 기상천외한 풍경이 마련되어 있어 아우토반을 질주하는 기분으로 시원하게 달리며 즐길 수 있다.

플레이 스테이션(PS)

포리포리서커스 그랑프리

소니/3D레이싱/본체동시발매/가격 미정

4종류의 코스를 5대의 경주차가 경쟁을 펼치는 3D 레이싱 게임. 좌우, 앞뒤, 중앙에서 바라보는 등 자유자재로 시점 이동이 가능하며 역주는 물론 코스 이외의 길로도 달릴 수 있어 생동감 넘치는 레이스를 즐길 수 있다. 플레이 스테이션과 TV가 있으면 2인 통신대전도 가능한 것이 특징이다.

크라임 크래커즈

소니/3D 롤플레잉/12월 예정/가격 미정

미래의 3D 던전을 무대로 우주해적을 무찌르는 민간조직 「크라임 크래커즈」가 활약을 펼치는 코믹컬한 롤플레잉 게임. 전 방향 배틀 모드를 채용하여 액션과 슈팅 게임을 연상시키는 긴박감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. 무기사용 모드에는 전투 이외에도 던전의 함정을 파괴하는 등 다양한 능력이 있어 재미를 한층 높여준다.

A·IV

아트딩크/시뮬레이션/12월 예정/가격 미정

퍼스컴에서 큰 인기를 얻은 [A열차]시리즈의 최신작을 이식한 게임. 기본은 철도회사를 운영하는 시뮬레이션이지만 백화점이나 유원지, 주식투자를 통해 도시를 성장시켜 간다. 인구를 늘리고 회사의 이익을 크게 하는 것이 게임의 목적이다. 고층 빌딩이 있는 마을, 지하철이 다니는 마을 등 개성있는 마을을 만드는 것이 가능한 자유도가 높은 게임이다.

PC-FX

리턴 투 조크

NEC 홈 일렉트로닉스/어드벤처/발매일,가격 미정

PC 9821과 동시에 이식되고 있는 어드벤처 게임. 아름다운 그래픽이 돋보이는 게임으로 음성으로만 대화가 진행되는 것이 특징이다. 사악한 존재인 몰피우스를 쓰러뜨리기 위해 험난한 모험을 떠나는 이야기로 독특한 어드벤처의 세계로 안내해 줄 것이다.

큐티 하니

데이타 이스트/장르 미정/ 발매일, 가격 미정

아름다운 미소녀의 매혹적인 변신으로 유명한 '큐티 하니'를 소재로 한 어드벤처 게임으로 계획중이지만 정확한 장르는 아직 결정되지 않은 상태이다. 흉폭하고 잔인한 성격의 악당과 격렬한 전투를 펼치는 하니의 스피드 넘치는 액션이 펼쳐질 것으로 기대를 모으고 있다.

졸업Ⅱ FX

리버힐 소프트/시뮬레이션/발매일, 가격 미정

PC엔진의 인기 시리즈 [졸업]의 최신작을 이식한 육성 시뮬레이션 게임. PC-FX의 동화재생 능력을 발휘하여 화려한 애니메이션 화면을 즐길 수 있으며 오프닝은 풀애니메이션으로 처리되어 퍼스컴과 PC엔진과는 다른 게임으로 될 것이다.

＊세가 새턴/텐겐/액션/본체 동시발매 예정/가격 미정

올 겨울방학은 고성능 차세대 게임기와 함께!
드디어 하드웨어의 발매가 눈앞으로 다가온 세가새턴. 많은 서드파티들의 참여로 다양한 소프트웨어의 발표가 기대되고 있어 더욱 흥미진진하다. 그런데 챔프 이번호에서 빠뜨릴 수 없는 소프트 하나, 서드파티 제 1탄 소프트를 장식하게 될 텐겐의 액션 게임 '다마'를 드디어 공개합니다.

주인공은 바로 다마. 게임의 무대는 지구에서 멀리 떨어진 혹성

세가 새턴 서드파티 제1탄 소프트 탄생!

11월 세가새턴과 동시발매가 예상되는 텐겐의 액션 게임 '다마'.

함정에 주의하라! 다마를 인도하는 길에는 지면의 융기와 함몰 등의 장애가 가득하다

강력한 파워를 가진 적 앞을 가로막는 장애물들과 기상천외한 트랩이 가득한 미로를 헤쳐나가면서 신비의 생물 '다마'를 일정한 시간안에 목표지점까지 안내하는 것이 이 게임의 스토리이다. 다마가 있는 상자정원의 세계를 기울여서 인도하는 시스템으로 전개된다.

다마의 세계

'다마'의 스테이지는 매우 복잡하고 기괴한 미로의 세계이다. 과연 어떻게 진행해야 할까하고 고민해야 할 상황이 때때로 나타나게 된다. 그런 때 편리하게 사용할 수 있는 것이 스테이지를 이동, 축소, 확대시키는 기능이다.

이러한 기능을 사용하면 어려운 스테이지도 웃으며 클리어할 수 있다.

알아보기 쉽게 확대한 화면

＊플레이 스테이션/소니 엔터테인먼트/롤플레잉/12월 예정/가격 미정

플레이 스테이션의 높은 기능을 최대한으로 발휘한 롤플레잉 [크라임 크래커즈]. 롤플레잉 팬들에게 전혀 낯설지 않은 친숙한 캐릭터를 등장시켜 만든 이 게임의 최신 정보를 여기에 공개한다.

폴리곤으로 완성된 캐릭터

친구의 충고를 들으면서 진행해 나가는 3D던전

장비와 맵을 확인하는 화면

이 게임의 가장 큰 특징은 바로 캐릭터를 완성해 나가는 방법이다. 단순한 폴리곤이 아닌 텍스처맵핑에 2차원 도트 그림을 이용하여 게이머들에게 친근감을 주는 캐릭터로 완성한 것이다.

슈팅 게임의 격렬함이 살아 있는 전투

기본 시스템은 기존의 리얼타임 3D 롤플레잉이지만 다양한 새로운 시스템이 도입되었다. 그 중의 하나가 적과의 전투장면. 슈팅이나 액션 게임을 떠올릴 정도로 긴장감과 통쾌함을 맛볼 수 있다. 또한 전방향 배틀 모드를 채용하여 예기치 못한 방향에서도 몬스터가 출현하여 긴장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. 화면상에서 조준하여 총을 발사하는 시스템으로 슈팅 게임의 즐거움까지 맛볼 수 있다. 또한 총뿐만 아니라 검과 다양한 아이템으로도 전투를 즐길 수 있다.

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/9/9	장르	액 션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	휴 먼	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,300엔	기타		게 임 난이도	ABC ⓓEF

서기 2010년. 뉴욕의 화학약품제조회사 메트로틱의 주방에서 화재가 발생. 불은 순식간에 건물 전체를 휩싸고 대화재로 모습을 바꾸었다. 통보를 받은 D지구 소방서 제 1소대는 곧 현장으로 달려갔다… 플레이어는 제 1소대의 리더인 비트를 조작해 화재현장에서 일어나는 복잡한 문제를 해결해 간다 !

화염에 휩싸인 기계 등도 공격해 온다

철파이프 등도 쓰러진다

우리들은 D지구 소방대

제 1소대의 멤버는 5인이다. 이번의 주역은 리더인 비트이다. 다니엘은 논 플레이 캐릭터이므로 아무런 명령을 하지 않아도 마음대로 활약해 준다.

비트 그레이

팀의 리더이며 플레이어가 조작할 캐릭터이다. 소방사로서의 경험도 길고 동료로부터의 인기도 많다.

다니엘 마크린

경험도 길고 우수한 다니엘은 비트를 도와주는 역으로서 오랫동안 콤비를 이루어왔다.

맥스와 옴터

수사원인 그들은 게임중도 비트들 별도 행동으로 활약하고 있다.

위노나

기록원인 그녀는 팀의 유일한 여성.

주인공이 펼치는 소화방법

상방수	하방수	소화폭탄
높게 타오르는 화염은 이것으로 소화가능하다. 공격거리는 멀지만 범위는 좁다.	낮게 꺼져가는 듯이 타는 화염에는 이것이 최고이다. 공격거리는 짧지만 범위권을 소화할 수 있다.	일격 필살의 위력을 가진 폭탄. 화염에 휩싸였을 때는 허둥대지 말고 이것을 사용하자.

스테이지를 소개

화학약품의 개발, 제조하는 메트로틱사의 크리스마스 파티에서 화재 발생. 비트를 비롯한 화이어맨의 부대출동.

스테이지 1 MDL 회수

2차 재해를 방지하기 위해 폭발성을 가진 MDL이라는 약품을 회수해야 한다. 지하 1층의 D룸이라는 장소를 향해 출동이다.

루트를 바꾸지 않으면 안되는 일도 있다. 이벤트이므로 어쩔 수 없다

뿜어나오는 화염 아래를 몸을 엎드리면서 통과하는 일도 있다

스테이지 2 지하에서 탈출

무사히 MDL을 회수한 2인이지만 그때 보일러실에 불의 손길이 뻗쳤다는 통신. 2인은 급히 보일러실로 달려간다.

대형 터빈이 있는 장소에서는 터빈 쪽으로 빨려간다

이벤트의 대폭발. 급히 소화작업으로 돌아가자

New Soft

리블 라블

Libble Rabble
namcot

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/9/22	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	남코	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,300엔	기타		게임 난이도	ABC D(E)F

열광적인 팬을 갖고 있던 게임이, 10년이 지나 슈퍼컴보이로 등장했다! 이「리블라블」은 하나의 줄로 이어진 2개의 캐릭터(리블과 라블)을 조작하여, 적을 에워싸나가는 면클리어 타입의 액션 게임이다. 10년 전의 명성을 충실히 재현시켰기 때문에 대만족할 것이다!

보석상자을 구하러 이리저리 둘러싸자!

리블과 라블을 별도로 조작하여, 적을 에워 싸자!

슈퍼컴보이용은 오프닝 데모도 들어 있다

줄로 연결된 리블과 라블을 조작하여 화면상의 말뚝과 화면의 외곽을 이용하면서 제한시간내에 버섯같은캐릭터를 모두에워싸면, 1스테이지 클리어다. 그러나 리블과 라블은, 마법사인 호브린과 악마인 카골에 닿기만 해도 1명을 잃는다는 것에 주의하자. 또 귀중한 줄을 끊는 셰어라는 방해꾼도 등장한다.

그렇게 해서 적을 둘러싸가면 화면이 빛나는 장소가 있는데 거기에는 보석상자가 숨어 있다. 에워싸는 범위를 좁혀, 보석상자를 찾는 것도 즐거움의 하나이다!

그러나 장소는 스테이지의 토지가 황폐해 있다는 것에 주의하자. 토지가 황폐해 있으면, 에너지원이 되는 식물의 성장이 늦어져버린다.

버섯과는 닿아도 죽지 않는다

호브린에게 닿으면 죽는다. 몇종류가 있다

처음의 보석상자가 있는 곳이 점멸되기 때문에 안심하지만…

© 1994 NAMCO

토프가프를 둘러싸면, 앗! 기적이다!

이 게임은 득점이 아니라 기적을 일으킨 횟수를 기초로 하는 것이 특징이다. 화면에 숨어 있는 보석상자를 찾아 둘러싸면, 중간에서 6명의 요정(코프카프)이 나온다. 토프카프를 재빨리 에워싸면, 각각이 대응하는 키워드로 변하는데, 이 키워드를 모두 모으면 기적이 일어나는 것이다.

기적을 일으키면, 보석이 가득찬 보너스 스테이지를 플레이할 수 있다. 기적의 종류는 모두 6종류. 보석상자는 1스테이지에 하나밖에 등장하지 않기 때문에, 고득점을 목표로 하려면, 확실히 토프가프를 에워싸는 것이 필요하다.

보석을 둘러싸면, 속에서 토프가프가 나온다. 재빨리 잡지 않으면, 도망쳐버린다

이것이 기적이다!

기적을 일으키면, 멋있는 화면이 나온다. 그 후, 보너스 스테이지가 나온다. 어디까지 볼 수가 있을까?

New Soft

쥬라기 공원

램피지 에디션

쥬라기 공원의 열풍은 아직도 식지 않았다! 빠른 스피드의 박진감 넘치는 액션, 인간을 위협하는 거대 공룡들과의 목숨을 건 싸움이 또다시 공포의 도가니로 몰아넣는다. 결코 초대받고 싶지 않은 공포의 모험 속으로!

수퍼알라딘보이						
	국내 발매일	94/9/30	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시 발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

파워 업된 모험의 세계로!

「쥬라기 공원 –램피지 에디션–」은 최초에 만들어진「쥬라기 공원」의 속편으로 보다 빠른 게임 플레이, 그랜트 박사 혹은 랩터(지능이 높은 공룡)의 한층 높아진 능력, 그리고 보다 다채로운 액션을 포함한 환경 설정에 초점을 맞춘 게임이다.

타이틀 화면

레일을 타고 가는 88열차와 같은 고속 한방향 레벨 시스템과 평행 또는 수직 스크롤 에어리어 기능 등 다채로운 특징이 새롭게 도입되어 신선함을 맛볼 수 있다. 오리지널「쥬라기 공원」의 개략적인 방식과 새로운 게임 플레이, 보다 빠른 게임 플레이, 신탐험 에어리어, 파워업된 무기들, 향상된 캐릭터의 능력이 멋지게 조화를 이뤄 더욱 큰 즐거움을 가져다 준다.

그랜트 박사와 랩터는 모두 6개의 스테이지를 통과해야 한다. 플레이어에게는 게임 시작과 모든 스테이지 완료 후, 총 6개의 스테이지 중에서 4개의 스테이지 순서를 선택하는 옵션이 주어진다. 전반의 4개 스테이지 선택에서는 최초의 스테이지를 선택한 후 나머지 3개의 스테이지 중에 마지막 스테이지를 선택한다. 스테이지의 난이도는 그랜트 박사의 경우, 적으로 등

쥬라기 공원으로!

장하는 공룡의 수와 이용 가능한 아미노산에 따라서, 랩터의 경우에는 적 캐릭터인 인간의 수와 아미노산에 따라서 정해진다. 플레이어는 레벨 선택 화면에 표시된 난이도에 기초하여

날으는 공룡과의 격투

스테이지를 선택하는데 섬 전체가 레이더에 의해 조감될 수 있고 난이도를 표현하는 색깔로 게임 속 플레이어의 위치가 표시된다.

플레이어는 그랜트 박사 혹은 랩터로서의 능력을 유지하면서 신탐험 지역과 대상물을 부여받는다. 그랜트 박사가 되어 플레이할 때는 통제가 풀린 공룡들과 싸워 아미노산을 파괴하고 공룡 알과 DNA 샘플을 모아 스테이지를 통과하여야 한다.

게임을 진행하면서 그랜트 박사는 7가지의 파워 업된 무기를 모을 수 있다. 최후의 목적은 누브라섬을 지키고 쥬라기 공원을 파괴로부터 지켜내는 것이다.

랩터를 선택해 게임할 때는 인간의 호기심으로부터 알을 지켜내고 다른 공룡들에 의한 파괴로부터 도망쳐서 살아남기 위해 아미노산을 찾아 섭취한다. 최후의 목적은 뉴브라섬과 쥬라기 공원이 파괴되기 전에 화물선에 옮겨 타는 것이다.

랩터가 되어 플레이한다

대패수이야기

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	허드슨	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

PC엔진의 명작 롤플레잉 게임을 만드는 것으로 유명한 허드슨에서 슈퍼컴보이용으로 명작 롤플레잉 게임을 만들었다. 이름하여 「대패수 이야기」. 우리나라 말로 풀이하자면 "큰 조개짐승 이야기"이다. 과연 이 게임에서 얼마만큼 큰 조개가 등장할지는 모르겠지만, 제목과 게임 스토리는 무관하지 않을 듯하다. 환상대륙 「셀드라드」를 무대로 펼쳐지는 모험 활극 RPG인 대패수 이야기, 그 비밀의 여행을 떠나가자!

불의 조개용사여! 이땅을 지켜라!

우리가 사는 세계와 동떨어진 환상대륙 '셀드라드'. 이곳에 사는 패수(貝獸)신선의 기도에 의해 소환되어져 불의 조개용사로 등장하는 플레이어는 이제부터 대마왕 「파트바자」를 쓰러뜨리기 위해 여행을 떠나게 된다. 그러나 여행을 떠나면서 '조력자(助力者)'를 동료로 맞아들이면서 여행을 계속하게 된다.

이 게임에서 중요한 역할을 담당하는 것이 바로 조력자이다. 조력자가 있다면 여러가지 마법을 사용할 수 있고 적캐릭터 등을 쓰러뜨릴 경우에 대단히 유용하다. 또한 보통의 아이템 도구를 살 수 있는 곳에서 팔지않는 희귀한 아이템을 주기도 한다.

귀수신선의 기도에 의해 소환된 조개용사. 지금 또다시 전설은 부활한다

제단앞에 나타난 용사. 이제 셀드라드의 운명은 플레이어 여러분에게 달려있다

24메가라는 방대한 용량

허드슨에서 개발하는 이 대패수이야기는 24메가라는 대용량을 사용하고 있다. 이제까지 24메가는 '화이널 판타지Ⅵ'나 '화이어 엠블렘' 등의 대작 게임만이 주로 사용해왔는데 이 작품도 대작들과 마찬가지의 24메가를 사용해, 대작과 비교해도 손색이 없을 정도로 높은 완성도를 보여주고 있다.

이 '대패수이야기'는 당초 슈퍼컴보이 CD-ROM용 소프트로 제작될 예정이었으나 슈퍼컴보이용 CD-ROM이 발매되지 않아, 기존의 롬 팩 용량으로는 대단히 부족해 여러가지 아이디어와 비주얼 장면을 삭제하는 우여곡절을 겪었지만, 24메가라는 방대한 용량을 사용하기로 결정했다.

그렇다면 과연 어느 부분에 가장 많이 용량을 사용했을까? 그것은 원제작사인 '버스데이'에서 그런 일러스트를 스캐너로 읽어들여 거의 원화와 똑같이 재현했다는 전투화면 배경과 전투에서 사용하는 마법 애니메이션이다. 이 두가지가 들어간 '디오라마틱 배틀'이 24메가를 사용했다는 느낌을 전달하고있다.

또 필드 맵에서 대용량의 특징을 보여주는 것이 물(水)의 표현이다. 강이나 바다 등 물의 흐름, 물속에서 물의 흔들림 등은 대폭적으로 수정에 수정을 거듭하여 현재의 패턴으로 정착된 것같다.

유적의 신전 파피카 샌드사이드와 브리지 타운을 연결하고 있다. 유적이므로 뭔가 중요한 비밀이 숨겨져 있지 않을까?

이것이 디오라마틱 배틀이다. 전투가 시작된 후 명령어를 선택하고 그다음에는 명령어 표시가 사라져 박력만점 장면을 연출한다

지상 3층, 바다 3층의 전부 6단계로 구성된 다층구조 필드 맵

특징 넘치는 시스템

다중구조 맵

대패수 이야기의 특징으로 지상 3단계, 바다 3단계 전부 6단계의 다층구조 필드 맵을 들 수 있다. 이 다층구조 필드 맵은 높이가 6단계로 나뉘어져있어 게임도중에 일어나는 천재지변에 의해 바다의 높이가 상승하거나 엄청난 형태로 지형이 변화한다는 점을 들 수 있다. 처음에는 갈 수 없다고 생각하고 있던 장소라도 물의 높이가 높아지는 것에 의해 지형이 변화하고 갈 수 있게 되는 등 게임의 흐름에 지대한 영향을 준다.

브리지타운 옆

중심도시 드래드 시티

오른쪽으로 가라앉은 마을이 보인다

디오라마틱 배틀

이 게임의 최대 매력이라고 할 수 있는 부분으로 화면 대부분을 사용한 전투장면을 가르킨다. 캐릭터가 여러가지 액션을 취하고 마법 애니메이션이 박력있게 작렬한다.

키라라의 하라비라이스

주인공의 바방가

키라라의 스노우마

바브의 폭테로

이것이 마법 애니메이션이다 ! !

위에서 말했듯이 멋진 그래픽이 등장하는 이 게임에서 가장 볼만한 것이 마로 이 마법 애니메이션의 장면이다. 대패수이야기에서는 박력만점의 비주얼 장면이 바로 플레이어의 눈앞에서 전개된다.

키라라의 빙결마법

얼음왕국 콜드반의 왕녀인 키라라가 사용하는 마법중에서 최대의 위력을 자랑하는 마법이 아이시쿨자드이다. 강렬한 화염도 금방 얼려버릴 것같은 얼음의 칼날이 화면중앙까지 달려가 적을 감싸 얼음기둥으로 만들어 버린다.

마기 폭발마법

이번에는 술을 가장 좋아하는 할아버지 마기이다. 얼핏보기에는 주정뱅이같지만 실은 대마법사이다. 그는 공격계의 마법이 특기이다. 메가데스의 마법은 적의 좌우에서 폭발하는 빛의 원이 나타나고 이것이 가운데로 집중된다. 2개의 빛의 원이 한 군데로 모이고 엄청난 대폭발이 이루어진다. 이 때 적은 대폭발에 휩싸여 흔적도 남지 않을 정도로 날아가버린다. 설사 살아남더라도 엄청난 손상을 입었을 것이다.

SPECIAL COMINGSOON

귀여운 캐릭터, 재미있는 대사, 웃음을 자아내는 표정 등 꾸준한 인기를 모으고 있는 퍼즐게임 뿌요뿌요의 제 2탄이 나왔다! 9월에 아케이드용으로 등장하여 퍼즐팬들을 더욱 즐겁게 해 준 뿌요들이 이번에는 수퍼 알라딘보이로 등장한다. 뿌요뿌요 스타트!

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	94/예정	장르	퍼즐	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	컴파일	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	2인동시 플레이	게임 난이도	AB© DEF

전격 파워 업!

발매 이후 끊임없는 인기를 모으고 있는 뿌요뿌요. 4M에서 16M가로 용량이 훨씬 증가했고 적 캐릭터들도 32체로 대폭 늘어났다. 이제 더욱 손에 땀을 쥐는 퍼즐을 즐길 수 있다.

기본적으로는 전작과 같지만 용량이 크게 늘어난 만큼 새로운 요소가 첨가되었음은 당연한 일이다. 새로워진 요소들 중 가장 눈에 띄는 것은 앞으로 떨어질 뿌요의 형태이다. 즉 다음에 떨어질 뿌요 뿐만아니라 그 다음의 뿌요까지 볼 수 있게 되어 전략성을 높일 수 있게 되었다. 또하나는 캐릭터 수의 대폭 증가이다. 개성적인 캐릭터들이 더욱 많이 등장하여 더욱 재미있게 게임을 즐길 수 있게 되었다.

아케이드용에서 재빠르게 이식되었다

귀여운 캐릭터도 이 게임의 큰 매력이다

다음의 뿌요를 볼 수 있게 되었다

대전 플레이에서는 다음에 등장할 뿌요를 보는 것이 중요하다

늘어난 적 캐릭터들

적 캐릭터는 32체로 대폭 늘어난다. 또한 연출되는 음성도 새롭게 변했다. "하라기리 하라고레", "얏다고레" 등 기존 캐릭터의 음성은 전작 그대로 이지만 새롭게 추가된 적 캐릭터는 서로 다른 음성으로 퍼즐 대전을 도발하기도 한다.

사탄까지 이르는 길은 멀고도 험하다

SPECIAL COMINGSOON

씽~ 씽 소닉과 너클스가 무서운 스피드로 달려온다!

지금까지의 소닉 시리즈에서는 전혀 맛볼 수 없었던 신선한 충격이 다가온다. 이제까지는 전주곡에 지나지 않았음을 확실하게 보여주는「소닉과 너클스」의 환상여행을 떠나보자!

소닉과 너클스

수퍼알라딘보이	국내 발매일	94/10/18	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	미국 세가	용량	18M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⓓEF

새롭게 탄생한 창조물, 소닉과 너클스

베일에 싸여 있던「소닉과 너클스」의 수수께끼가 드디어 그 정체를 드러냈다. 미국 세가사의 창조적인 발상이 그대로 실현되어 우리에게 신선한 재미를 가져다 줄 것이다. 그렇다면 그 신선함의 정체는 무엇인지 낱낱이 파헤쳐 보자. 소닉처럼 정확하고 빠르게!

지난 호에 공개했던 오프닝을 보면 눈치빠른 게이머는 뭔가 잡히는 게 있었겠죠? 소닉과 너클스라는 새로운 게임의 오프닝에 소닉 3이 등장한다는 것은 이 게임의 독특함을 드러내 주는 것이라 볼 수 있다.

또한 지금까지 세가사의 귀여운 마스코트로 사랑받던 소닉의 자리를 위협하는 반항적이고 똑똑한 사냥개, 너클스는 과연 적일까 동료일까? (나는 알~지!)

이것이 바로 소닉과 너클스의 타이틀 화면

이것이 바로 '도킹시스템' (DOCKING SYSTEM)

그러나 이 게임에서 가장 주목할 만한 것은 바로 '도킹 시스템(DOCKING SYSTEM)'이다. 이것은 팩위에 다른 소프트웨어 팩을 꽂아 새로운 게임을 즐길 수 있는 독특한 시스템이다.「소닉과 너클스」의 팩을 게임기에 꽂으면 제목 그대로 소닉과 너클스의 게임이 나온다. 그리고 그 위의 슬롯(도킹시스템)에「소닉 3」나「소닉 2」를 꽂으면「소닉 3+너클스」,「소닉 2+너클스」라는 새로운 게임을 즐길 수 있는 알뜰한 시스템이다. (게임 소프트웨어가 모두 이 시스템을 사용하면 참 좋겠다!) 따라서 기존의 4배수로 결정되던 용량이 18M라는 파격을 이루게 되었다. 또한 지금까지의 소닉 시리즈보다 더 많은 새로운 장치들의 등장으로 게임의 즐거움은 커질 전망이다.

소닉과 너클스+소닉2=소닉2+너클스

소닉2와 너클스라는 새로운 게임을 즐겨보자

소닉과 너클스+소닉 3=소닉 3+너클스

소닉3과 너클스의 데이터 로드 화면

소닉과 너클스의 산도포스존

너클스를 선택하여 하나의 스테이지를 통과!

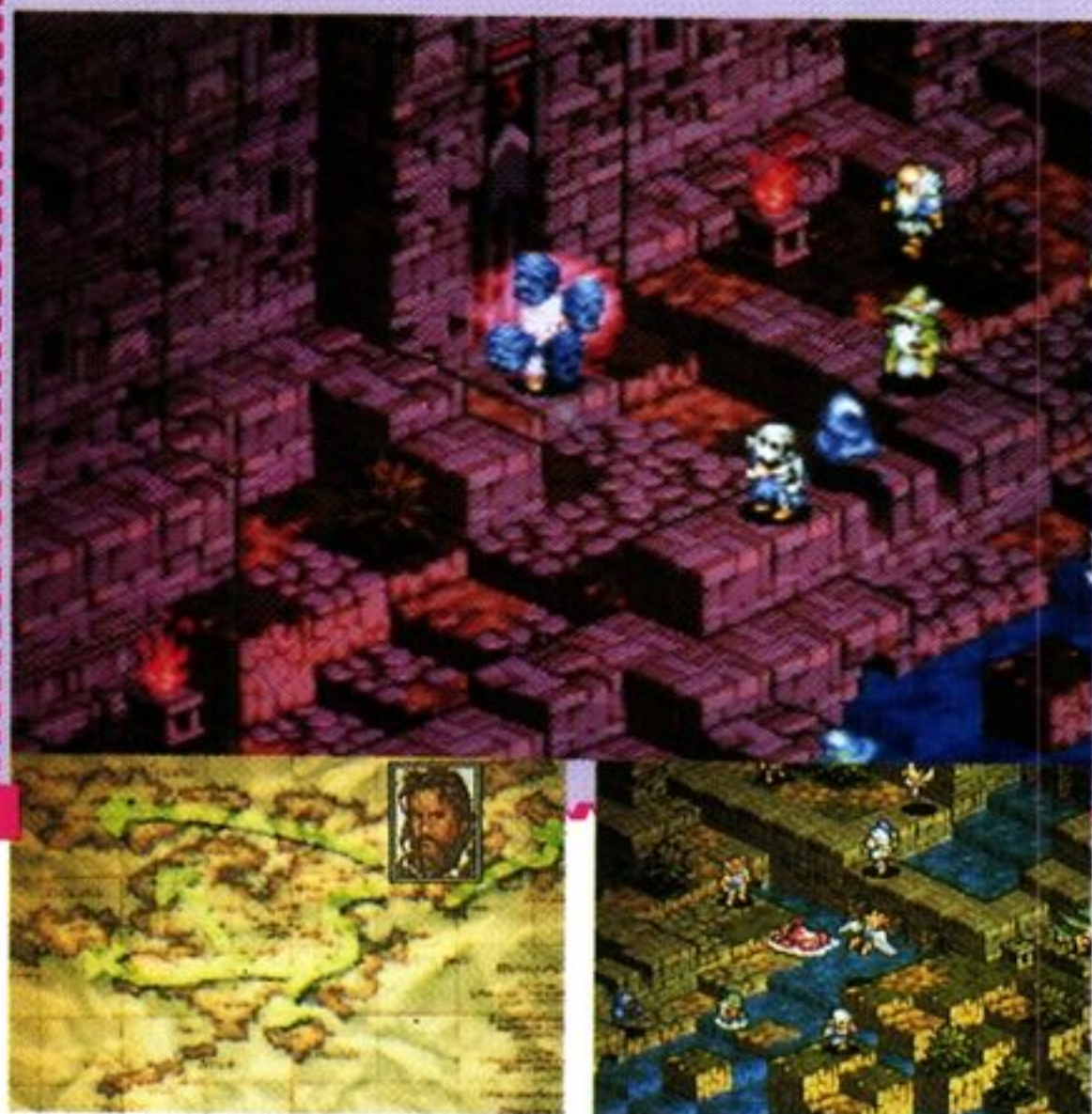
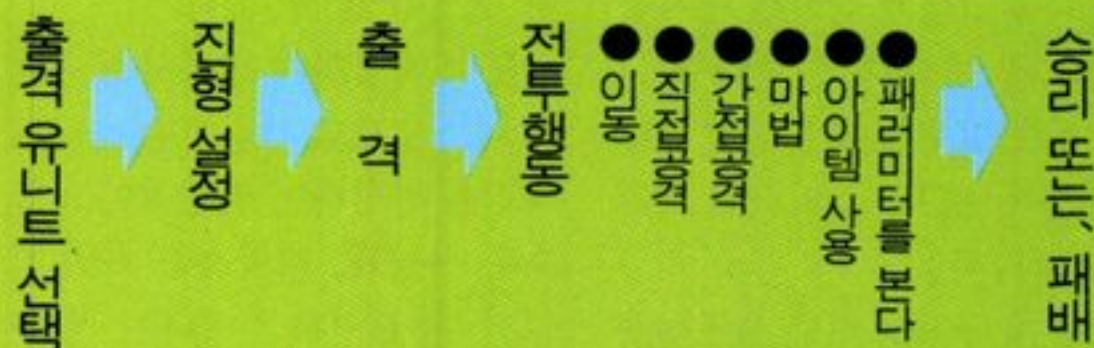
소닉과 너클스에는 또다른 보너스 스테이지도 마련되어 있다 (왕경제적이다!)

SPECIAL COMINGSOON

택틱스 오거

-궁극추구-

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	퀘스트	용량	미정	대 상 년 령	중고생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타	백 업 카트리지	게 임 난이도	ABC DEF

비록 예정일조차 모르는 게임일지라도, 하나부터 열까지 꼬치꼬치 철저 해부하는 챔프의 집요함과 춘리의 끈기가 합쳐져 조그마한 정보를 만들었어요. 지금까지 입수된 택틱스 오거에 대한 모든 것을 알려드리오니 자, 화면 앞으로 모두 모여주세요!

새로이 공개된 오프닝 화면과 이야기 배경설정

어스월드에 전시된 바있는 화면 사진

나비처럼 날아서 진드기처럼 철저해부!!

대전 모드에 대하여

드디어 그 베일을 벗는 대전 모드. 시나리오 모드를 플레이 할 때는 스테이지마다의 오프닝 장면과 특정 캐릭터의 메시지 등, 각종 이벤트 화면이 함께 구성된다.

출격 유니트 선택 → 진형 설정 → 출격 → 전투행동
- ●이동
- ●직접공격
- ●간접공격
- ●마법
- ●아이템 사용
- ●패러미터를 본다

→ 승리 또는, 패배

출격 유니트 선택

최초 공격팀을 편성한다

진형 설정

출격시의 진형을 설정한다

출격

이 상태에서 스타트한다

전투 행동

전투시 취할 수 있는 행동양식은 5가지. 캐릭터마다 행동할 수 있는 순서가 틀리다

이동

이동 가능범위는 색으로 표시된다

캐릭터의 민첩성 수치와 장비중량에 의해 대기 시간이 변화하며, 지형의 고저에 따라 이동 제한이 있다.
이동 가능범위는 색으로 표시된다

직접/간접공격 마법

직접공격의 경우, 공격범위는 사방 1마스로 제한되며, 지형 제한도 존재한다. 활 등을 사용하는 간접공격도 위치에 따라 명중률이 다르다

직접공격은 1마스 이내에서만 공격이 가능하다

활쏘는 위치가 적보다 높으면 원거리 공격이 가능하다

마법

상대가 지신보다 민첩하면 명중률이 저하된다

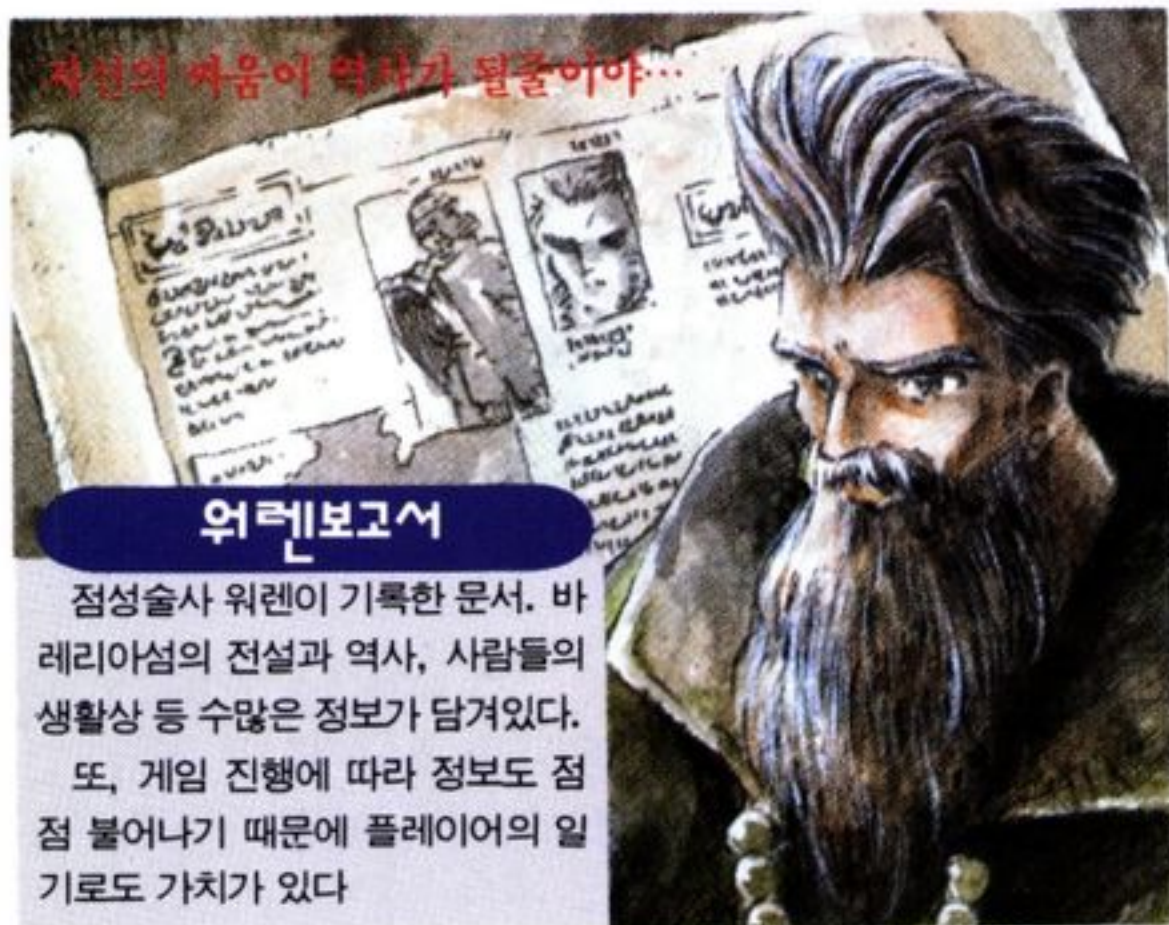
보통 공격과는 달리, 마법 종류에 따라 사정거리의 차이가 있으며, 공격 위치에 따라 사용할 수 없는 마법도 존재한다

아이템사용

무기나 방어구 등의 아이템은 한 캐릭터당 4개까지 장비가 가능하며, 소모품은 각 캐릭터의 행동 가능 패턴의 시점에서 사용할 수 있다

패러미터 보기

남은 HP와 얼라이먼트 속성 등을 파악할 수 있다

아군의 행동 패턴내에에서는 적군과 아군 캐릭터 모두의 패러미터를 볼 수 있다

워렌보고서

점성술사 워렌이 기록한 문서. 바레리아섬의 전설과 역사, 사람들의 생활상 등 수많은 정보가 담겨있다.
또, 게임 진행에 따라 정보도 점점 불어나기 때문에 플레이어의 일기로도 가치가 있다

이야기의 배경에 대하여

바레리라섬은 왕에 의해 통치되고 있는 국가이다. 왕의 사후, 갈가스탄 원주민과 월스타 주민간의 내전이 벌어진다. 이를 틈타 사제 브란타는 바클람인들을 선동, 로디스국과 밀약을 맺고 섬의 절반을 장악한다.

한편, 갈가스탄측은 나머지 절반을 차지하게 되고 월스타 주민들은 끊임없는 저항을 선언한다. 그러나 그들의 지도자가 납치되자 저항은 주춤하고 만다.

그로부터 1년 후, 주인공 데님이 바레리아섬을 방문한 기사단 일행과 만남으로써 이야기는 급반전되는데…

란스로트 탈타로스

암흑기사단 로스로리앙의 단장. 제노비아의 란스로트와의 관계는 아직 밝혀지지 않았다

브란타 모웅

성직자임에도 불구하고 바클람인 신왕 들을 선동, 신왕국을 건설한다

데님 파웰

월스타 저항조직의 일원. 바레리아 해방의 영웅이다

카추아 파웰

데님의 누이 동생으로 회복계 마법을 주무기로 한다. 오빠와 마찬가지로 저항조직의 일원이다

란스로트 해밀톤

제노비아 기사단의 단장. 바레리아에서 데님을 만나 그의 충실한 동료가 된다

워렌 문

제노비아 왕국의 점성술사. 뛰어난 마도사이면서, 데님의 동료중에서는 전략가적인 위치에 있다

COMINGSOON

듀얼오브 Ⅱ

슈퍼컴보이						
현지 발매일	94/12/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	아이맥스	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⒸ DEF

전작보다 훨씬 뛰어난 그래픽과 사운드, 그리고 스토리의「듀얼 오브 Ⅱ」가 등장한다. 그러나 속편이라 해도 스토리와 세계관이 완전히 다르다. 시스템도 대장간 등지에서 무기를 파워 업할 수 있는 등, 엄청나게 달라졌다.

듀얼 오브의 새로운 드라마가 여러분을 기다린다 !

플레이어의 눈을 매혹시킬 정도의 그래픽이 여러분을 기다리고 있다

그곳은 태고의 과학문명에 의해 남겨진 유적이 존재하고, 검과 마법의 칼에 의해서 지배되는 세계이다. 이야기의 시작은 유적에 숨겨진 오버 테크롤로지의 비밀로부터 출발을 한다. 여기에 우리들의 깜찍하고 귀여운 두 주인공인 아레스와 나그나스가 여행을 떠나면서 여러 친구들을 만나고, 태고 도시의 부활을 꿈꾼다. 과연 이들의 미래는 그 누가 책임질 것인가?

대장간과 무기상점 등지에서 무기들을 파워 업시켜야 한다

아레스와 나그나스는 복잡하게 얽힌 운명의 고리로 필연적인 여행을 떠나게 되는 것이다

긴장감 넘치는 전투 시스템 !

전투는 액션 게임 등에서 자주 이용되는 「다이나믹 액션 배틀」이라는 시스템으로 진행된다. 전체적으로 캐릭터의 움직임이 아주 자연스럽고 시냇물이 흘러가는 것같은 공격을 한다는 것이 가장 큰 특징이다. 작은 몬스터와의 대결도 20개 이상의 애니메이션을 준비했을 정도로 전작과는 비교가 안되는 정도의 뛰어난 그래픽을 자랑한다. 적에게 공격을 했을 때와 공격을 받았을 때에도 무척 리얼한 그래픽을 사용했기 때문에 액션 게임과 같은 느낌이 들 정도이다.

마치 영화를 보는 것같은 그래픽은 여러분을 만족시켜 줄 것이다

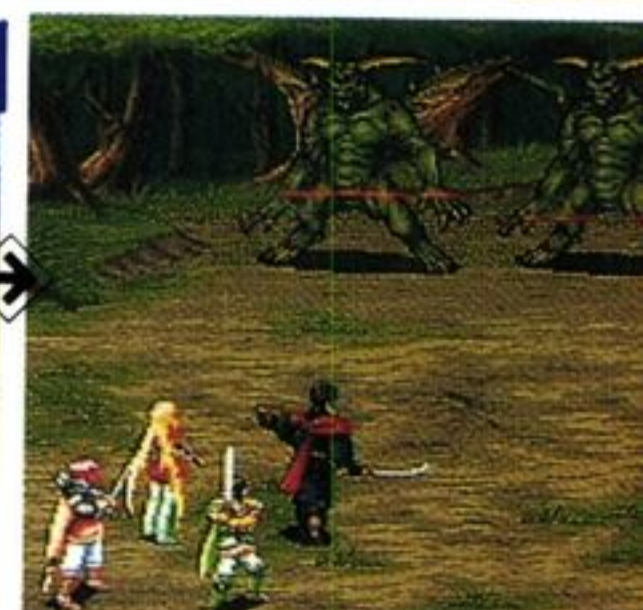
커맨드 입력 방식의 게임이라 전략성도 무척 뛰어나다

과학이 존재하는 세계에서의 무기는 당연히 총이 된다

환상적인 마법 그래픽 !

뛰어난 그래픽 효과로 마법을 사용할 때는 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 줄 것이다. 뛰어난 그래픽에서 나오는 마법의 효과는 이 게임의 최고 매력이다.

대각선에서 내려다 보는 시점의 그래픽은 정말 환상적이다

전작에서는 적 캐릭터들을 그냥 정면으로 바라볼 뿐 애니메이션은 적었다

운명의 모험자들을 소개한다

아레스 남자 16세

카레이드 왕국 대사제의 아들. 극히 평범한 소년으로 자신과는 다른 행동력을 가지고 있는 나그나스를 동경해 그를 닮아간다. 그러나 그와 가장 친한 친구와 운명적인 이별을 통해 어쩔 수 없는 운명에 눈을 뜨게 된다.

마음 착한 소년은 여행을 통해 성장해 간다

나그나스 남자 18세

카레이드 제일의 왕자로서 침착하고 차분한 아레스와는 대조적인 성격을 가지고 있다. 아레스 보다는 어른스러운 분위기이다. 그의 아버지인 카레이드 국왕을 죽인 하드웨크 교주에게 복수할 것을 꿈꾸며 「흑룡의 갑옷」을 손에 넣는다.

반드시 아버지의 복수를 하고야 말 것이다

세라 여자 비밀

여신의 신전에 봉인되어져 있는 기억상실 중의 소녀. 「세라」라는 자신의 이름 이외는 모든 것을 잊어버렸다.

기억상실증 미녀!! 그 정체는 무엇인가?

아레스의 길을 막는 몬스터들

강력한 강철로 무장한 괴물 로보트. 무시무시한 파괴력으로 아군 캐릭터들을 괴롭히는 이 캐릭터의 약점은 어디에 있을까? 온 몸이 강철이기 때문에 전기 공격에 약할지도.

억셉터

아만프

머리가 무척 좋다는 것이다. 이 놈의 특징은 생겼다. 이 놈의 특징은 겠지만 무척 싱굴궂게 적인지 아군인지 모르

흑마도기병

무서운 흑마법을 사용하는 것뿐만 아니라 칼 솜씨도 대단히 뛰어난 인물이다. 오른손 바닥에 있는 「암흑의 눈동자」에서 강력한 악의 힘이 발산되는 것이다.

제이잼

촉수로 상대방을 감싸 잡아 먹는다. 가운데에 있는 루비는 과연 무엇을 의미하는것인지?

더 스토리 오브 토어

(THE STORY OF THOR)

수퍼알라딘보이	현 지 발매일	94/12/예정	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	세 가	용량	24M	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	AB© DEF

지금까지의 액션 롤플레잉과는 차원이 다른 새로운 시스템 탑제! 보다 생생하고 정교한 액션, 커맨드 필살기, 정령을 소환하는 다채롭고 독특한 요소들이 가득한 "더 스토리 오브 토어"가 드디어 공개된다! "베어너클" 시리즈의 음악을 담당했던 '유조 코시로'가 음악 뿐만아니라 제작을 담당하고 있어 더욱 화제를 불러 일으키고있는 "더 스토리 오브 토어"의 세계로 떠나자!!

스토리

루오는 고도의 동굴에서 정령을 소환하는 금팔지를 손에 넣는다. 이것을 몸에 장착하고 있으니 어디에선지는 모르겠지만 말을 건네오는 음성이 들려온다.

"은팔지를 가진 사람이 옛 마법을 부활시키려 하고 있으니 금팔지를 가진 사람이 4대 정령과 함께 사악한 계획을 세우고 있는 은팔지를 지닌 사람을 막지않으면…"

평화로운 마을에도 마법의 손이…

격투액션의 통쾌함을 맛볼 수 있다

최초의 이벤트는 마을을 습격한 적을 퇴치하는 일. 어느 정도 조작에 익숙해지면 이 정도의 적들은 식은 죽먹기보다 쉽게 처리할 수 있다

본격파 액션 RPG!!

"더 스토리 오브 토어"는 지금까지의 액션 롤플레잉과는 확실히 다른 게임이다. 새롭게 개발한 고속운전 시스템을 사용하여 화면상에 다수의 캐릭터를 표시할 수 있어 박력 넘치는 게임을 맛볼 수 있으며 정령을 불러내는 소환시스템 등으로 더욱 실감나는 전투를 펼칠 수 있게 되었다.

캐릭터 크기가 커서 확실하게 알아볼 수 있다

던전 끝에는 거대한 보스가 주인공을 맞이해 준다

고속운전 시스템을 이용하여 계속해서 적이 출현해도 화면이 잘리지 않는다

기본 시스템과 특수 기능

이 게임의 화면 구성은 알아보기 쉽게 매우 간단한 편이다. 화면 오른쪽에 보이는 붉은 게이지는 주인공의 HP, 푸른 게이지는 정령을 소환하는데 필요한 SP. 그리고 왼쪽의 노란 게이지는 공격해 오는 적의 HP이다. 스타트 버튼을 누르면 무기, 아이템, 상태, 맵, 세이브 코인이 표시되므로 상황에 따라 잘 활용하면 매우 편리하다. 게다가 맵, 무기, 아이템 화면은

각각 패드 X, Y, Z버튼과 대응되어 순간에 표시할 수 있어 더욱 편리하다.

HP
주인공의 체력. 위험한 때는 아이템을 사용 하든지, 정령을 소환하여 회복한다

적의 HP
주인공이 공격한 적의 체력이 표시된다. 조무래기들과 싸울 때는 그다지 필요하지 않지만 보스와 싸울 때는 계속 체크해 보아야 한다

SP(SPRITS POINT)
정령을 소환할 때 필요한 마법의 근원. 소환할 때는 서서히 줄어들지만 그 외에는 자동적으로 회복된다

소환

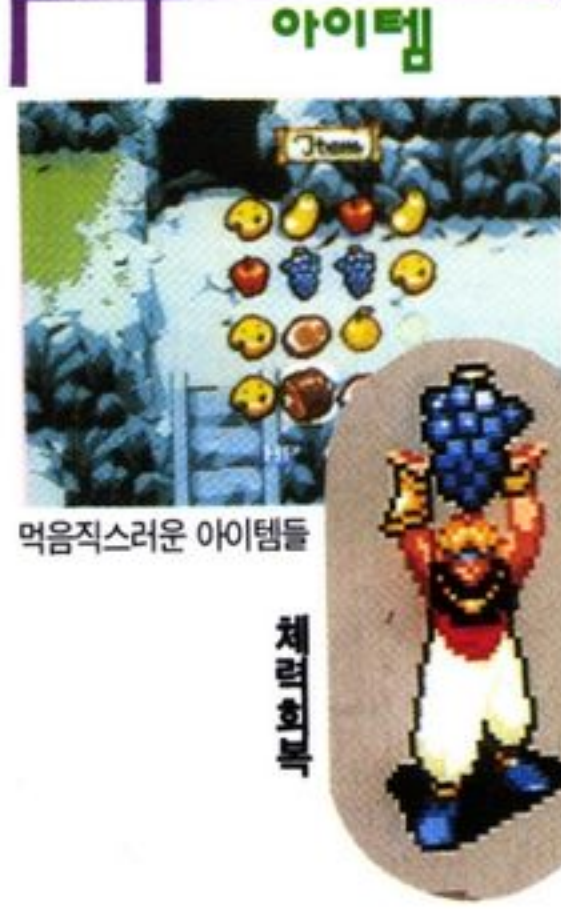
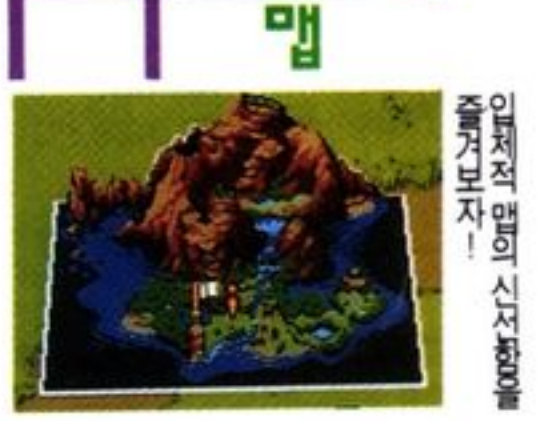
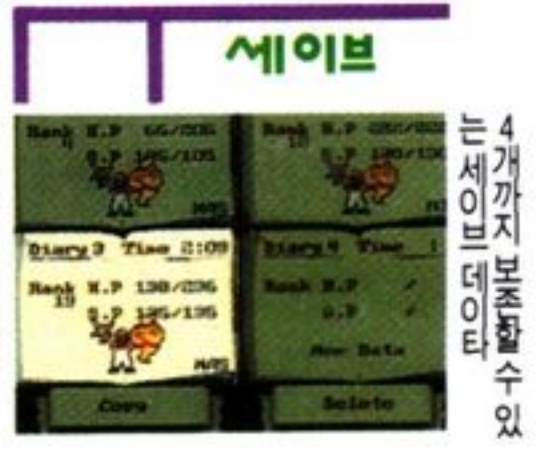
사랑스러운 정령이 등장한다

짜잔! 주인님, 분부만 내리십시요!

무기

강력한 무기를 손에 넣기위해서는 노력이 필요하다. 결코 공짜로 얻는 것은 없다는 것을 명심하라

상황

물론 순위는 1에서부터 시작된다. 적을 계속 해서 쓰러뜨리면 반드시 보답이 있을 것이다

물의 정령

디토

귀여운 정령이 온 힘을 다해 주인공을 도와준다

불의 정령

이프리트

활활 타오르는 모습을 하고 있는 불의 정령

아이템

먹음직스러운 아이템들

맵

입체적 맵의 신선함을 즐겨보자!

세이브

4개까지 보존할 수 있는 세이브 데이타

베일에 싸인 던전 탐구!

포세도니아 대륙 각지에는 유적과 신전 등의 던전이 가득하다. 던전에 따라 정령이 숨어있기도 하고 강력한 무기와 중요한 아이템이 숨겨진 이벤트가 존재하기도 한다. 물론 빠져나가기 힘든 트랩이나 강한 적도 루오를 기다리고 있다. 정령의 힘과 무기를 잘 이용해야만 트랩을 빠져 나올 수 있으며 이 트랩들은 던전 요소보다는 퍼즐 요소가 강해서 색다른 즐거움을 준다.

폭포 속에 동굴의 입구가 있다. 어떤 모험이 루오를 기다리고 있을까?

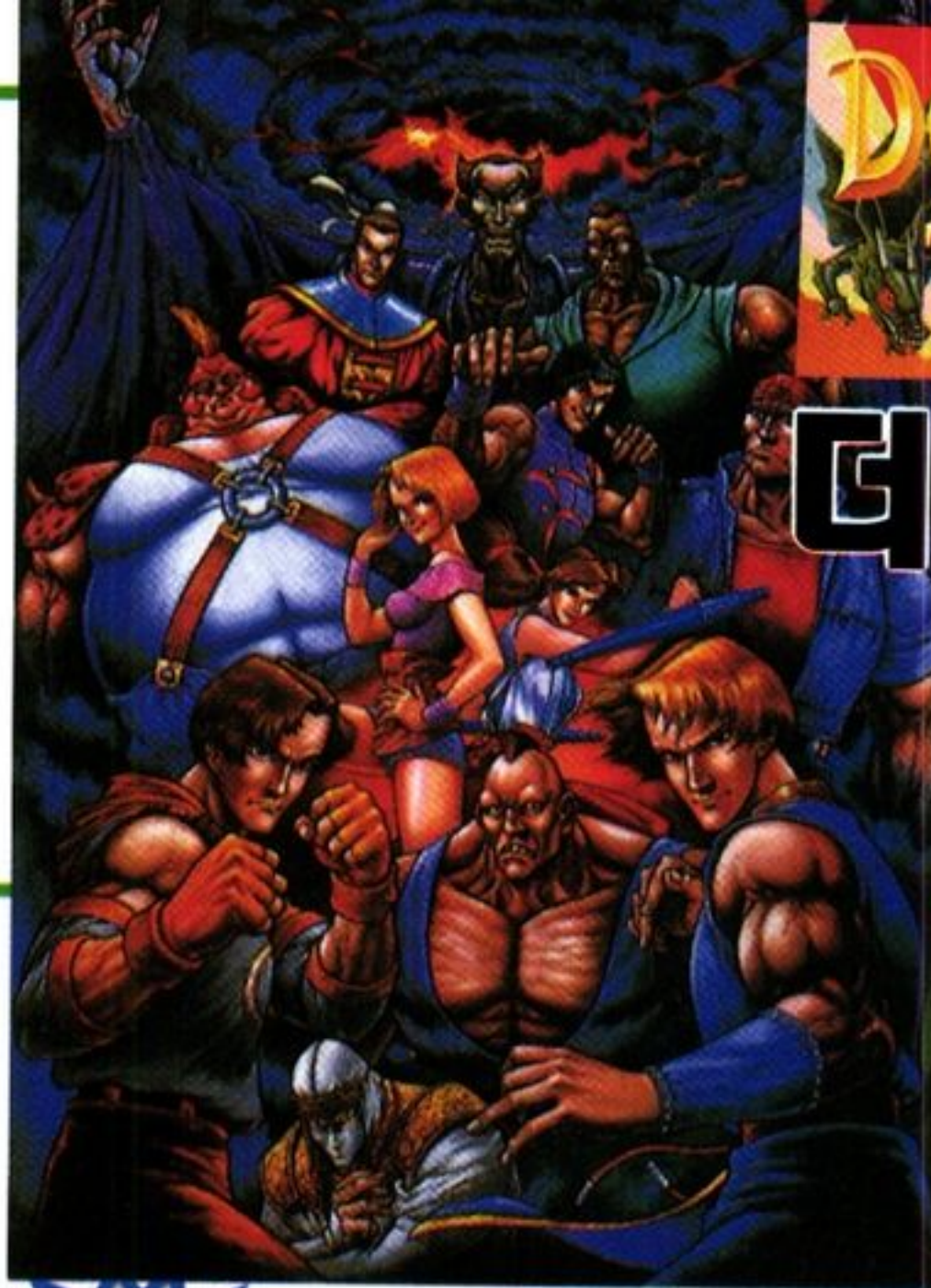
4대 정령을 소환하라!

금팔지를 차고있는 주인공은 '미라쥬'라고 불리는 정령을 소환할 수 있다. 수수께끼를 풀기 위해서는 그들의 힘이 반드시 필요하다. 세계의 어딘가에 조용히 숨어있는 그들을 찾아내어 힘을 빌리는 것이 사건을 푸는 열쇠가 된다.

금팔지에서 발산되는 동그란 광선을 어떤 영역에 발사하면 정령을 소환할 수 있다. 소환된 정령을 다시 사라지게 하려면 A, B, C 버튼을 동시에 누른다. 정령을 사용하는 방법에 따라 전투가 쉬어지기도 하고 어려워지기도 하므로 상황에 따라 잘 선택하자!

최대 보스는 게모양의 몬스터. 거대한 집게와 거품을 이용해서 공격해 온다

집게에 잡히게 되면 초스피드로 벽에 던져지므로 주의!

먼저 집게를 공격하고 천천히 맛있는 게 요리를 만들어 보자!

COMINGSOON

DOUBLE DRAGON
더블드래곤

예전에 대히트하여 가정용으로도 이식된 횡스크롤 액션 더블드래곤. 2인 동시플레이로 최후의 보스를 물리치면 인간끼리 대전할수 있던 게임이 이번에는 네오지오로 등장했다.

네오지오	현지 발매일	미정	장르	격투 액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	테크노스 저팬	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

조작성이 좋다

레버조작은 친숙한 8방향. 위로 점프, 아래로 웅크리기, 좌우로 이동, 상대와 반대방향으로 방어, 공중에서도 방어가 가능하다. 물론 좌우 어느쪽이든 동일방향으로 재빨리 2번 넣어 전후대쉬도 가능하다.

박력의 줌(ZOOM)

캐릭터의 상대거리에 대응하여, 16단계로 줌-업, 아웃(ZOOM-UP, OUT)된다. 이 상대거리는 가로방향뿐만 아니라, 세로방향으로도 관계가 있기 때문에 상대가 가까이서 점프해도 한쪽 방향의 캐릭터가 화면밖에서 나올 수가 없다. 줌-업, 아웃자체가 자연스러워 플레이를 방해하지 않는다.

이것이 줌-업된 상태로서…

캐릭터 10인

빌리. 리
출신 : 로스앤젤레스
격투스타일 : 쌍절권. 도장의 사범대리이며, 지미의 동생.

지미. 리
출신 : 로스앤젤레스
격투 스타일 : 쌍절권. 도장의 사범, 빌리의 형.

마리안
출신 : 로스앤젤레스
격투스타일 : 스트리트 화이팅. 스트리트 갱의 여자 리더, 리 형제와 친구.

아보보
출신 : 뉴욕
격투스타일 : 스트리트 화이팅. 뉴욕 최강의 스트리트화이터.

브르노프
출신 : 디트로이트
격투스타일 : 프로레스링. 원래 TWF 헤비급챔피온.

에디
출신 : 베네주엘라
격투스타일 : 킥복싱. 킥복싱 체육관의 트레이너.

아몬
출신 : 일본
격투스타일 : 검술과 고무술. 국민학교 교사 및 「아룡의 검술」 전승자.

챈후
출신 : 홍콩
격투스타일 : 취팔선권. 홍콩의 무도가의 한사람의 아들.

달톤
출신 : 이탈리아
격투스타일 : 스트리트화이팅. 상금을 목적으로 떠돌아 다니는자.

레베카
출신 : 네델란드
격투스타일 : 톤파. 경찰관의 딸.

여기까지 오면, 싸우고 있는 것처럼 보이지 않는다

참새가 높이 날아간다. 이 빌리의 모습은…

브루노프의 「배」공격. 이 2인의 움직임은 중량감이 넘친다

COMINGSOON

제4차 슈퍼 로보트 대전

인기 시뮬 롤플레잉 게임인「슈퍼로보트대전」시리즈의 최신작이 드디어 등장하였다. 정말 가슴 설레는군. 게임의 기본적인 시스템은 전작과 마찬가지로, 멀티스토리와 멀티엔딩으로 되어 있다.

슈퍼컴보이	현지발매일	미정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반프레스토	용량	24M	대상 연령	중고생 이상
	현지발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

기대의 소프트 드디어 등장!

타이틀 발표와 함께 압도적 인기를 얻고 있는「제 4차 슈퍼 로보트 대전」. 정말 오래 기다리셨습니다! 이번에는, 전투신으로 들어가면 바뀌는 애니메이션을 중심으로 화면사진을 공개합니다. 시리즈 5로 돌입한「제 4차 로보트대전」의 배경과 각 로보트의 공격은, 전작보다 세밀하게 묘사되어 있다.

구름 한점한점이 정확하게 그려져 있다

Z건담의 자태. 넋을 잃었다

새로운 로보트도 계속해서 등장!?

시리즈마다 낯익은 로보트들이 등장해 온 역대의「로보트 대전」.

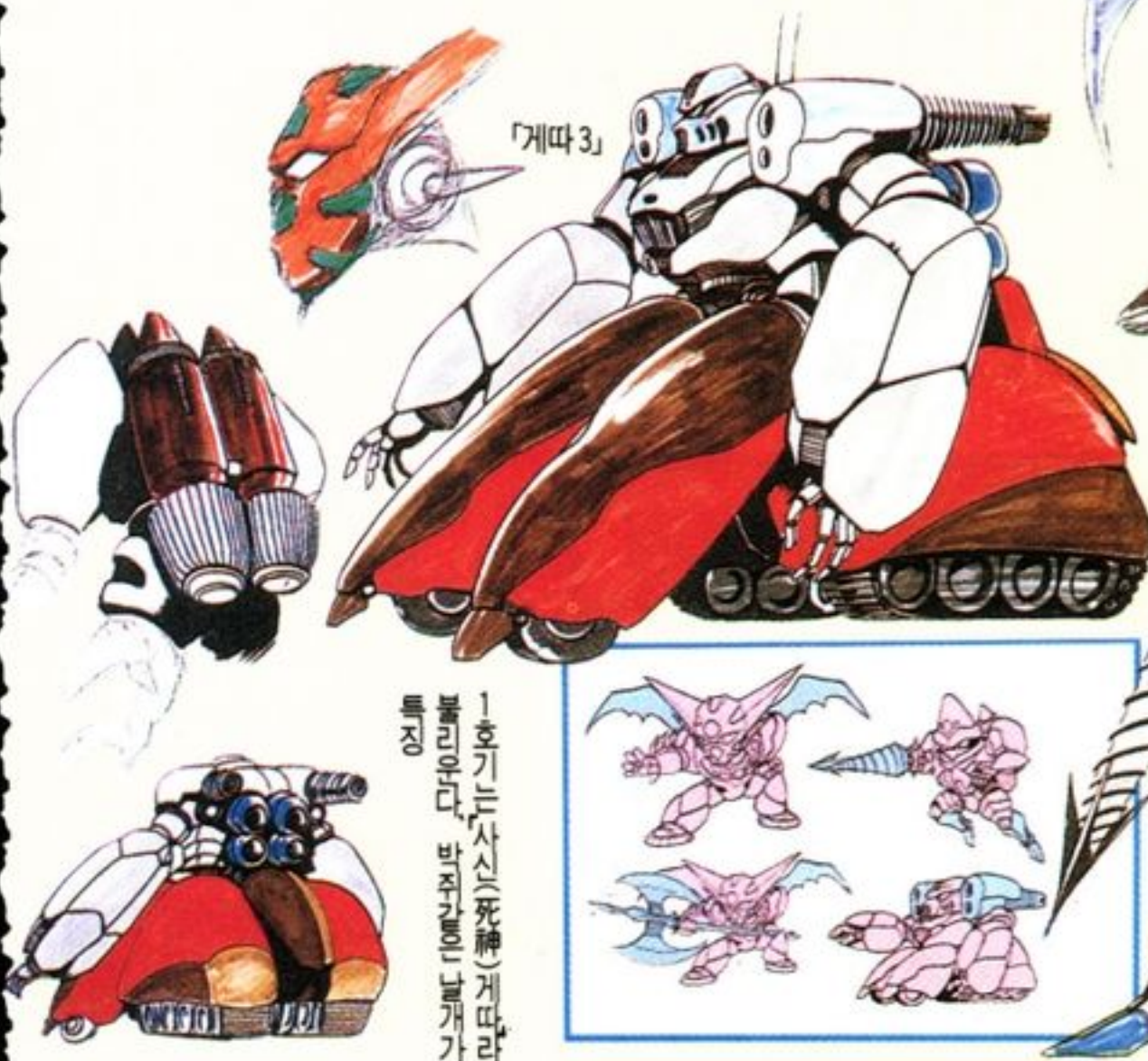
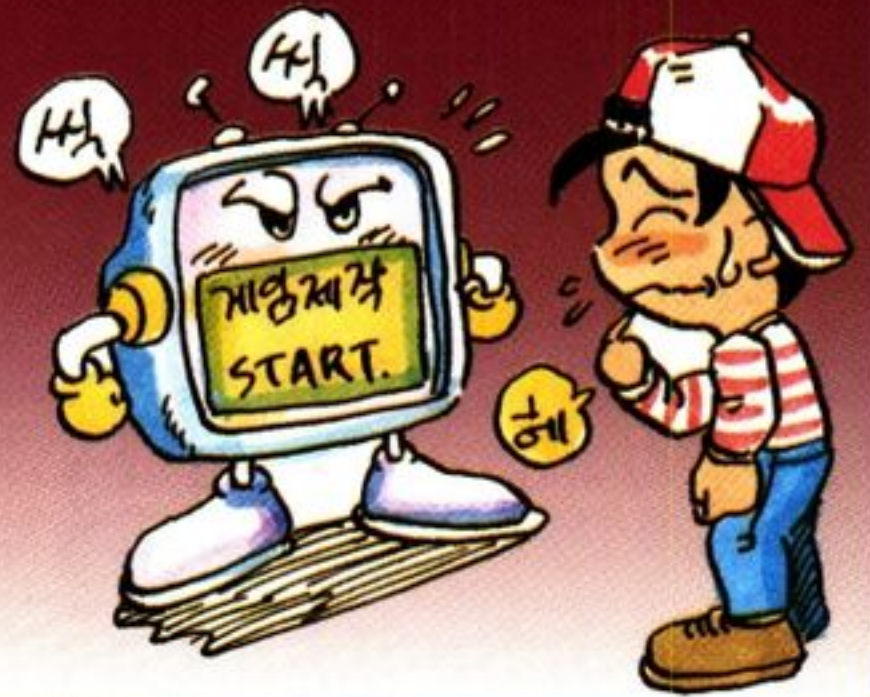
현재 알려지기로는 새롭게「점보트3」가 등장한다고 한다. 그리고 출동하는 로보트 수, 각 시나리오 수, 분기점도 시리즈 최대가 될 것이라는 것이 속속 공개되는데…

사이버스타의 하이패밀리아도 건재

의외다! 이번에 처음으로 선보이는 점보트 3!

점보트3라면,「문어택」이다

캐릭터 소개

처음으로 선보이는 점보트3!!

챔프 게임교실

게임 프로그래밍(3)

이번호부터는 구체적인 게임 프로그래밍에 대해서 알아보기로 하자. 지난 연재에서도 거론한 적이 있지만 게임 프로그램은 두가지로 나누어진다고 볼 수 있다. 외부적인 것과 내부적인 것. 역시 컴퓨터 입장에서 구분된 것이지만 프로그래머는 어쩔 수 없이 컴퓨터의 입장을 이해해 주어야 한다.

외부적인 부분은 I/O 제어와 입력(input)부분의 키보드, 마우스, 조이스틱 등이 있겠고, 출력(output)에는 다시 시각적인 부분(화면, 프린터)과 청각적인 부분(사운드)으로 나뉘어지는 것이 당연할 것이다.

내부적인 부분은 게임내에서 존재하는 모든 오브젝트(물체)와 배경을 움직이게 하는 일정한 틀을 만들어내는 것이라고 할 수 있다.

결국 게임 프로그램이라는 것은 플레이어의 의지를 입력받아서 내부적으로 게임상의 오브젝트와 배경의 변화를 주고 그 결과를 플레이어에게 다시 보여주는 그런 역할이다. 외부→내부→외부로 흘러가는 이 흐름이 자연스러워야지만 좋은 프로그램이라고 할 수 있다.

최근에 나온 게임제작 관련서적(국내서적 혹은 외국서적)을 보면 가장 아쉬웠던 점은 너무 테크닉적인 면, 특히 외부적인 부분에만 치중했다는 생각이 든다. 어떻게 보면 게임은 화면에 거대한 캐릭터가 나온다거나 초고속 다중 스크롤을 했다거나 하는 것보다는 오브젝트와 배경이 어떤 흐름에 의해 움직이는가 등 게임 자체의 내용에 의해 궁극적인 재미가 있다는 것을 독자 여러분들은 다 아시리라 생각한다. 이런 원인은 아직 국내 게임 제작환경이 게임 시스템 디자인 측면에서 모자라지 않나하는 것이 필자 개인적인 생각이다. 사실상 그런쪽에서는 일본이나 미국같은 곳에서도 자체적인 노하우를 갖고 공개하지도 않는 부분에 속한다.

비디오 프로그래밍에 대해서

첫번째로 비디오 프로그래밍에 대해서 이야기를 하도록 하겠다. 비디오 프로그래밍을 첫번째 소재로 삼은 이유는 그 성과가 가장 빨리 눈에 나타나기 때문이다.

비디오 게임이라는 것 자체가 화면위에서 움직이는 그림을 매개체로 해서 플레이어와의 커뮤니케이션을 통하는 만큼 비디오 처리는 게임의 가장 기본적인 요소일 뿐만 아니라, 최근 비디오 제어분야는 엄청난 발전을 거듭해서 웬만한 그래픽과 기술이 아니면 플레이어들이 거들떠 보지도 않는 시기가 되었다.

비디오 하드웨어의 두가지 종류

비디오 프로그래밍은 그 하드웨어에 따라 크게 두가지로 나뉘어진다고 볼수 있다. 각 비디오 하드웨어의 특징은 비디오 메모리의 구조에서 가장 크게 나타나며 그 밖에 스프라이트의 유무, 프로세서 특유의 기능들에서도 나타난다.

그 첫번째는 IBM-PC의 VGA카드를 가장 대표적인 예로들 수 있는 형태이다. 비디오 메모리가 화면상의 점으로 차례대로 메모리에 들어가 있는(특히 256컬러모드인 13h가 가장 단적인 예이다.) 선형적인 구조를 가지고 있으며 스프라이트도 없다. 이런 형태의 비디오 하드웨어는 범용성을 필요로 하는 컴퓨터에 사용된다.

그 특징은 비디오 램 구조가 단순하기 때문에 프로그래밍이 쉬운 편이나, 속도면에서 불리하다. 비디오 램의 크기도 해상도와 색깔이 늘어날수록 기하급수적으로 증가하게 된다. 해상도 320×200의 256컬러 모드는 1페이지에 약 64킬로 바이트가 필요하지만, 1024×768의 해상도라면 페이지당 768킬로바이트나 소모하게 된다. 따라서 데이타 전송량도 많아서 CPU에 큰 부담을 준다. 특히 스프라이트가 없기 때문에 오브젝트가 배경 위에서 분주히 움직여야 하고 빠른 스크롤을 요구하는 게임의 경우에 특히 불리하다.

두번째는 게임전용기기에서 주로 쓰이는 방식으로 배경과 오브젝트를 아예 따로 분리하여 비디오램 구조로 되어 있다. 물론 여기서 말하는 오브젝트는 스프라이트(SPRITE)이다. 스프라이트란 어느정도 게임에 관심이 있다면 많이 들어본 용어일테지만 굳이 설명을 한다면 배경위에서 독자적으로 움직이는 여러개의 그림이다.

또한 배경도 앞의 예처럼 선형적인 구조로 되어 있는 것이 아니라 패턴 테이블같은 것으로 이루어져 있어서 전송량을 최소화하는데 중점을 두어 구성되어 있다. 과거에 MSX를 써 본 독자라면 '패턴 제네레이터 테이블'이라던가 '패턴네임 테이블'등으로 비디오램이 이루어져 있었다는 기억이 날 것이다.

이 방식의 특징이라면 비디오

램의 구조가 복잡하기 때문에 프로그래밍, 특히 데이타 구조 파트가 복잡한 편이지만, 데이타 전송량이 적기 때문에 속도가 빠르다. 가정용 게임기들의 CPU는 IBM-PC에 비해 느리지만 빠른 처리를 하는 이유는 이것에 가장 큰 원인이 있다. 또한 작은 비디오 램을 가지고도 많은 색과 해상도를 구현한다. 단적인 예로 PC엔진의 경우에는 64KB의 비디오램으로도 최대 512색을 여러 페이지로 구현하기도 한다.

게임 전용기기는 게임을 위해 만든 컴퓨터인 만큼 스프라이트 등 여러가지 구조가 게임에 알맞게 설계되어 있다. 스크롤도 자유롭게 쓸 수 있으며 패밀리 이후의 게임기엔 여러면의 배경을 지원하여 PRIORLITY(우선순위)에 따라 스프라이트가 배경밑에 표시될 수도 있고 다중 스크롤도 쉽게 구현할 수 있는 등 프로그래머에게 여러가지 간편함을 제공하고 있다.

그러나 여러가지 단점도 있는데, 비디오램 구조상의 특징으로 그래픽의 표현이 자유롭지 못하며 프로그래밍의 난해함으로 3차원 게임같은 경우엔 특히 불리하다. 현재까지의 가정용 게임기는 2차원 게임을 위한 기기였다고 해도 과언이 아닐 만큼 양쪽 모두 장단점이 있지만, 게임전용기기는 모든 면이 게임을 만들기에 알맞게 설계되어 있는 만큼 IBM-PC같은 범용적인 컴퓨터보다는 제작하기 편리한 것이 사실이다.

IBM-PC에서 동화(動畵) 구현방법

위에서 말한 바와 같이 IBM-PC에는 스프라이트가 없다. 게임전용기기보다 확실히 동화구현에 있어서 불리하다. 그렇다면 IBM-PC에서 동화를 구현할 수 있는 방법을 생각해보자.

처음에 가장 간단하게 생각해 볼 수 있는 방법은 비디오램상에 배경을 먼저 찍고 다음에 화면에 움직이는 물체를 찍는다. 그리고 이 작업을 반복한다. 그런데 여기서 한가지 문제점이 발생하게 되는데 화면을 그리는 것이 눈에 보이는 것이다. 처음 배경과 오브젝트를 찍고 다음 배경을 그리는 순간 먼저 화면에 있던 오브젝트들이 순간 사라졌다가 두번째로 오브젝트를 찍는 순간 나타나게 될텐데, 이것이 화면상에 깜빡임(flickering)으로 나타나게 된다. 이것은 아주 치명적인 문제점이다. 그러면 깜빡임을 없애기 위한 방법을 생각해본다면 가장 기본적인 이론은 플레이어가 보지 못하는 곳에서 배경과 오브젝트를 그리고 전부 그려지고난 다음에 그것을 플레이어에게 보여주는 것이 될 것이다.

이 이론을 구현하는 방법이 IBM-PC의 동화구현의 핵심이 되는데 여기에 여러가지 방법이 존재한다. 일단 플레이어가 보지못하는 곳(앞으로는 현재 플레이어가 보고 있는 화면을 '디스플레이 페이지'라고 하고 플레이어가 보지 못하는 곳을 '액티브 페이지'라고 하겠다. 실질적인 의미와는 약간 다르지만 편의를 위해 그렇게 하겠다)을 어디에 두느냐가 가장 큰 문제가 될 것이다.

다음으로는 액티브 페이지를 비디오 메모리에 직접 확보하는 방법이다. 이것은 비디오램에 페이지가 여러개일 때만 할 수 있다. 가상 페이지 기법과 마찬가지로 액티브 페이지에 우선 배경과 오브젝트들을 다 그린다. 그후에 디스플레이와 액티브 페이지를 바꿔치기하는 부분이 다를 뿐이다. VGA는 비디오램상에서 화면에 보여줄 수 있는 것을 자유롭게 선택할 수 있으므로 이를 이용하는 것이다. 장점은 가상 페이지 기법과 달리 액티브 페이지에서 디스플레이 페이지로의 전송이 필요없기 때문에 속도면에서 약간 유리하다.

IBM-PC 게임에서 주로 사용되는 해상도 320×200의 256 컬러 모드(13h 모드)의 경우 표준모드는 페이지가 하나밖에 없다. 이것은 MS-DOS에서 비디오메모리용으로 어드레스를 64 KB분밖에 주지 않기 때문인데, 약간의 편법을 써서 비표준모드로 4페이지를 사용할 수 있다.

대개의 국산 게임들과 액션 게임들은 후자에 설명한 4페이지를 사용하는 페이지 플리핑 기법을 주로 사용하고 롤플레잉이나 어드벤처같이 동화가 많이 필요하지 않은 게임의 경우엔 가상 페이지기법을 주로 사용한다. 또한 폴리곤이나 텍스처 맵핑같은 3차원 기법을 사용하는 게임들도 가상페이지 기법이 주로 사용되는데 이것은 비표준모드의 경우 비디오 메모리구조가 복잡하게 변해버리기 때문이다.

두 방법 공히 액티브 페이지에서 작업할 때 전번 프레임에서 오브젝트가 찍힌 부분만 배경을 다시 복구하면 배경을 모두 새로 찍는 시간이 절약되므로 조작성이 좋아지나 스크롤이 되어 배경이 항상 변하는 게임의 경우는 쓸모없는 것이 되어 버린다.

그래서 페이지 플리핑 기법과 오브젝트가 찍힌 부분만 배경 복구를 시키는 방법의 장점을 결합한 형태인 주사시작번지 스크롤을 쓰면 스피드면에서 가장 우수한 동화를 구현할 수 있다.

그러나 이 방법 역시 프로그래밍이 난해한 편이며 다중 스크롤이 거의 불가능하다는 점등 여러가지 제약을 가지고 있다.

지금까지 비디오 메모리에 대한 개념과 IBM-PC에서의 구현방법에 대해 알아봤는데 사실상의 프로그램 테크닉보다는 개념이해에 중점을 두었다.

좀 더 자세한 프로그램 테크닉을 공부하고자 하는 독자들을 위해 아래에 참고서적을 몇가지 적어 놓았다. 다음회에는 사운드 등 나머지 I/O제어에 관한 내용이 나갈 예정이다.

〈참고서적〉

Programmer's Guide to the EGA and VGA Cards
(Richard F. Ferraro 저, Addison-Wesley Publishing)
-국내에 번역본이 출간되어 있다.
인클루드 (나성철 저, 도서출판 성원)

사이드 뷰
side view

옆에서 바라보는 시점. [슈퍼 마리오 시리즈]와 [그라디우스] 등이 대표적인 게임이다.

사운드 보블
sound novel

비주얼과 문자로 구성된 게임. 플레이어는 마치 소설과 같은 세계를 체험할 수 있다. 장르는 어드벤처 게임의 범주에 포함된다.

서비스 버튼
service button

아케이드 게임기의 동전투입 버튼. 버튼을 한번 누를 때마다 크레디트가 1씩 올라간다.

서브 보드
sub board

기판상의 보조기판. 데이터를 증가시키거나 사운드를 강화할 목적으로 사용된다.

CP 시스템
CP system

일본 캡콤사가 만든 아케이드 비디오 게임의 [마더 보드 시스템]을 말한다.

시스템 기판

ROM 등으로 제공되는 소프트웨어를 변환하는 것만으로 다목적으로 사용할 수 있는 기판.

시나리오
scenario

주로 롤플레잉 게임과 어드벤처 게임의 줄거리나 이벤트 순서, 캐릭터의 동작이나 대사 등 게임 전반의 전개 상황을 기록한 대본.

시뮬레이션 게임
simulation game

수직화된 데이터를 기본으로 전략을 세우고 목표를 달성하는 타입의 게임. 전략성이 강하고 반사신경을 필요로 하지 않는다는 점이 특징이다.

스크롤 슈팅
scroll shooting

[인베이더]나 [갤럭시] 타입의 고정화면형 슈팅 게임이 아니라, 강제적으로 스크롤(화면 이동)하는 스테이지를 진행하는 슈팅 게임.

스코어 인플레이션
score inflation

시대가 흘러 새로운 게임으로 발전될수록 동일 시간내에 얻을 수 있는 스코어가 상승하는 현상. 예를 들어, 아케이드용 [슈퍼 인베이더]에서 10만점을 획득하려면 하루는 족히 걸렸지만 현재 발매되고 있는 대부분의 게임들은 단 몇분만에 10만점을 돌파해 버린다.

스탭 롤
staff roll

게임 엔딩 장면에 등장하는 제작자 명칭 화면. [스텝 롤]이란 제작진의 이름이 씌여진 두루마리 형태의 테로프(이것을 사용하면 자막을 스크롤시킬 수 있다)를 가리킨다.

3D
3 Dimension

3차원에서 재현하는 영상 방식. 최근에는 폴리곤 기술에 의해 완벽한 입체감을 가진 물체와 추상화된 게임 공간을 표현한다.

3D 던전

3차원의 공간적 넓이를 가진 던전(몬스터가 존재하거나 함정이 설치되어 있는 위험한 미궁). [위저드리]나 [던전 마스터] 등이 3차원 던전 방식을 채용하고 있다.

신선하고 멋진 아이디어가 담겨져 있는 겜훈장의 그림을 원해요. 모방은 싫어요. 재미있게 그려주신 2명에게는 IBM-PC용 게임 디스켓을 드리며, 책에 소개된 독자들에게는 소정의 챔프점수를 드립니다.

줄서 ! 상/IBM-PC용 게임디스켓
하건수/

「샤이닝 포스2」, 리브루 마을의 큰 나무에서 나무판을 사용해야 하는데, 어디에 있는지 알고 싶습니다.

서영호/

초기 게임을 시작한 마을에서 조금 더 가면 '뉴 그랜드실'이란 마을이 있습니다. 여기서 첫번째 마을 밑에 보면 동굴이 하나 있습니다. 그곳에 들어가면 어떤 사람이 막고 있습니다. 항구마을 핫산 동쪽의 동굴에 할아버지가 있는데, 이 할아버지를 데리고 다시 가면 막고 있던 사람이 길을 비켜줍니다. 그 다음에는 나무 판을 얻을 수 있습니다.

역사는 왜곡되었다상
/IBM-PC 게임 디스켓
이상록/경남

저는 SFC용 「아랑전설 스페셜」을 즐기고 있는 유저랍니다. 다름이 아니라 한번도 지지 않고 '볼프강 크라우저'를 물리치면 '료 사카자키'와 대결할 수 있게 된다고 하던데, 혹시 '료 사카자키'를 선택할 수 있는 방법이 있다면 가르쳐 주세요.

하형찬/

이 질문은 상당수의 유저가 궁금해 하는 문제입니다. 저도 얼마전에 알게된 사실이데, 우선 '타카라'라는 타이틀이 나오면 재빨리 '하,우하,우,우하,하,좌하좌'를 입력한 후에 'X'버튼을 누루면 됩니다.

『FF6』에서 오페라 극장에 마물(괴물)을 찾지 못하고 있습니다. 어디에 있는지 자세히 가르쳐 주세요. 그리고 다음 진행은 어떻게 해야 되는지 가르쳐 주세요.

전현기

우선 괴물을 찾으려면 오른쪽 이층의 3번째 스위치를 누릅니다. 그리고 왼쪽 이층으로 올라가 문을 열고 들어가면 괴물이 있습니다. 그 다음 비공정을 타고 기계 제국으로 가면 됩니다.

저는 『FF6』에 빠져 있는 SFC의 유저입니다. 액세서리 중 '트리스타즈'를 얻는 장소를 알고 싶습니다. 또한 피에 젖은 방패의 저주을 풀 수 있는 곳을 알고 싶습니다.

정성범/

'트리스타즈'를 얻으려면 콜로세움에서 연속마법 액세서리를 장착하고 적과의 전투에서 이겨야 합니다. 또한 저주에 걸린 피에 젖은 방패는 전투를 50회 정도 하면 자동으로 없어질 것입니다.

겜앤젤상/챔프점수 30점
이승찬/

저는 여자만의 왕국인 가텐 부르크가 어디 있는지 모르겠고 비슷한 곳을 찾았으나 산으로 둘러 싸여서 들어가지 못합니다. 또, 데스 파레스 성의 위치도 모르구요, 존경하는 겜훈장님 ! 제발 저를 구해 주세요.

김민규/

가텐 부르크에 가려면 마그마의 지팡이가 필요합니다. 이 지팡이는 제2장 아리나의 성에 있은데 이것을 가텐 부르크를 막고 있는 산에서 사용하면 산이 없어집니다. 데스 피사로 성에 가려면 남쪽 긴자섬으로 옵니다. 이곳의 마을은 강줄기 사이에 집을 짓고 사는데 이곳을 지나 거인 로봇을 타고 데스 피사로성에 가면 됩니다. 단 카텐 부르크나 데스 피사로성에 가려면 도적의 열쇠가 필요합니다.

겜훈장님 안녕하십니까? 저는 SFC용 「드래곤볼 초무투전2」를 즐기고 있습니다. 그런데 손오공을 선택하는 법을 몰라 매일 고전을 면치 못하고 있습니다. 겜훈장님, 확실히 한번 가르쳐 주세요.

이종우/

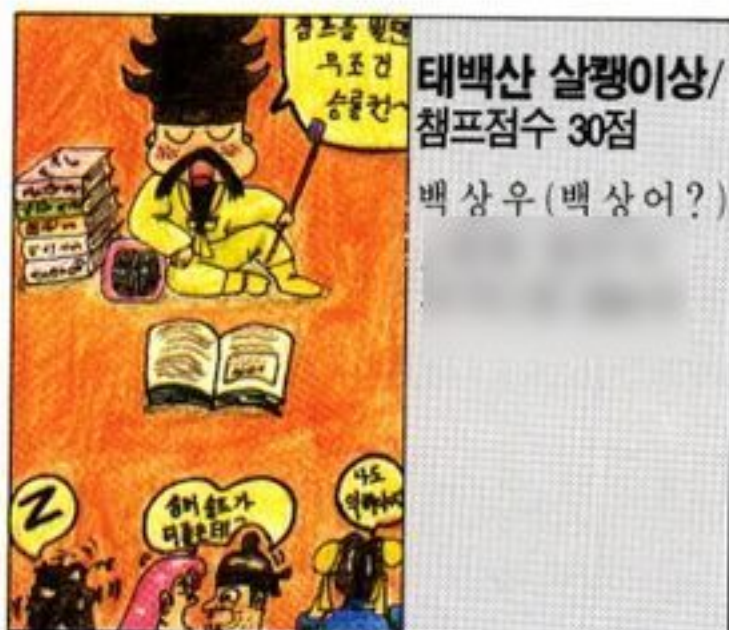
손오반이 카린의 신전으로 날아갈 때 '상, X, 하, B, L, Y, R, A'식으로 누르면 카카로트라는 목소리와 함께 손오공뿐만 아니라 다른 보스도 고를 수 있습니다.

겜대장상(근데 말대가리는 뭐냐!)
/챔프점수 30점
박세환/경기도

겜훈장님. 안녕하세요. 저는 컴보이용 「젤다의 전설」 유저입니다. 그런데 5번째 미로의 입구가 어디 있는지 모르겠습니다. 꼭 알려주세요.

임태훈/

다섯번째 미로는 지도의 남쪽 구석에 있습니다. 하지만 그곳에 가기전에 카카리코 마을 대장간에 가서 대장장이에게 부탁하면 주인공이 갖고 있는 마스터 소드를 더욱 강화시켜 줄 것입니다. 그 다음에는 마음 놓고 다섯번째 미로로 들어가시기 바랍니다.

태백산 살쾡이상/
챔프점수 30점
백상우(백상어?)

겜훈장님 안녕하세요! 네오지오용 「아랑전설 스페셜」의 '료 사가자키'를 선택해 게임을 즐기려면 어떻게 해야 하는지 알고 싶습니다.

최성권

네오지오용 아랑전설 스페셜에서 '료 사가자키'를 선택하려면 우선 메모리 카드가 필요합니다. 메모리 카드를 장착한 후 료를 선택하는 화면이 나오면 '료'를 쉽게 선택할 수 있습니다.

안녕하세요! 겜훈장님. 처음으로 이 코너에 엽서를 띄웁니다. 제가 알고 싶은 것은 『슈퍼32X』의 가격과 발매일입니다. 그리고 슈퍼32X로 '버철 화이터'를 즐길 수 있는지도 알고 싶습니다.

박지권/

『슈퍼32X』의 가격은 아직 미정입니다. 그리고 발매일은 95년 중반기 정도로 예정되어 있습니다. 또한 버철 화이터 오락실용 게임기의 성능과 비교해 만든 게임기의 성능과는 비교적 소프트웨어를 무리없이 돌릴 수 있는 수준이 되는 것으로 알고 있습니다. 하지만 아직 이식에 관한 구체적인 사항은 공개 되지 않았습니다.

겜――훈장님! 챔프점수로 선물을 타려면 어떻게 해야합니까? 그리고 태권도의 마지막 세계대회에서 결승전에 나오는 녀석을 못 이기겠어요. 어떻게 하면 이길 수 있는지요.

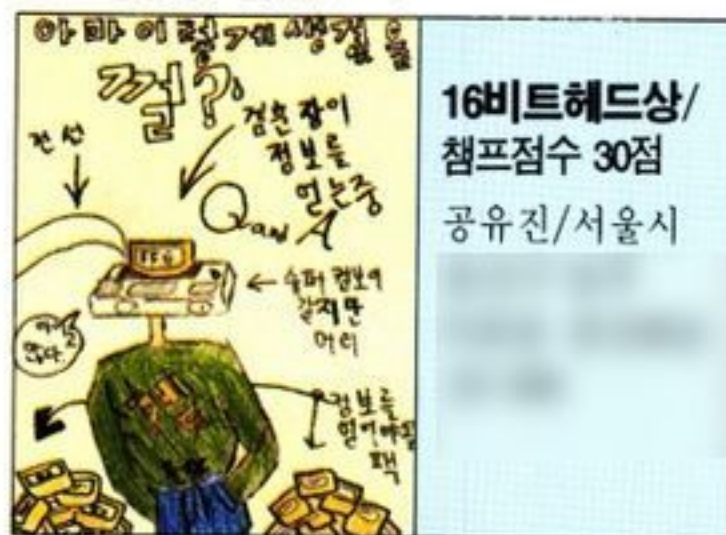
○○○/

우선 챔프점수를 모아 점수 담당자와 전화 통화 후 약속하시고 챔프로 찾아 오시면 선물을 받으실 수 있습니다. 반드시 신분증(주민등록증, 등본)을 지참하셔야 합니다. 또한 마지막 최강자는 연속적인 공격으로 기회를 주지 않는 것처럼 보이나 가끔씩 위로 무의미하게 점프할 때가 있습니다. 바로 그때가 찬스라면 눈치채시겠죠. 그럼 건투를 빕니다.

안녕하세요? 저는 최근에 FC용 「DQ2」를 구입하여 즐기고 있습니다. 몇달 전 게임챔프 부록으로 나온 SFC판 「DQ2」 공략집이 많이 도움이 되었습니다. (몇 부분만 빼고…) SFC 버전에서 뇌력의 검이 있는데, 패밀리용에는 왜 없나요?

탁은진/

어쩔 수가 없군요! FC버전에서는 '뇌력의 검'이 없습니다. 서운하시더라도 찾는 것을 포기하세요. 그러나 마지막 성에 가기전에 상점에서 강한 검을 팔고 있으니 그 검을 사용하시기 바랍니다. 행운을 빌겠어요.

16비트헤드상/
챔프점수 30점
공유진/서울시

안녕하세요? 겜훈장님. 제가 알고 싶은 것은 「드래곤볼 Z 외전」에서 손오공의 최대 필살기입니다. 또한 6성구가 있는 곳도 알려 주세요?

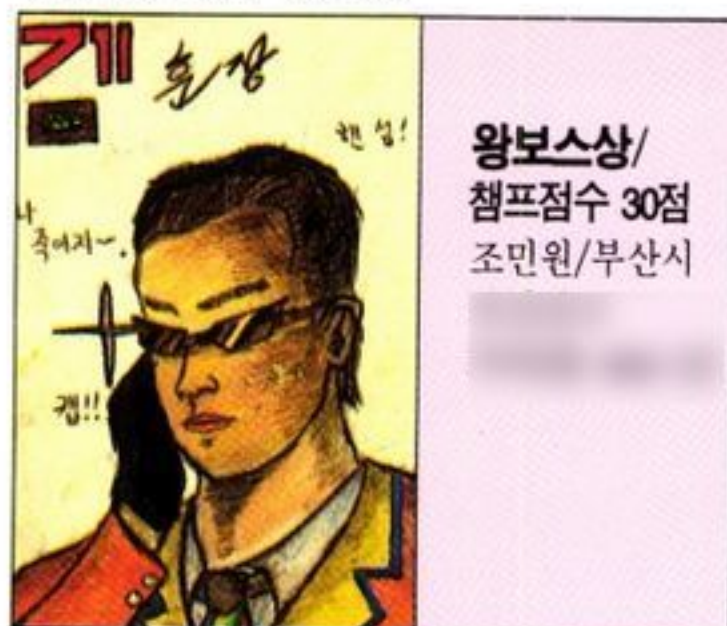
○○○/

최대의 필살기는 『권권채폭광』순으로 입력시키면 됩니다. 또한 6성구가 있는 곳은 얼음대륙에서 끝까지 내려가다 보면 산으로 된 대륙 가운데 한칸이 이상하게 비어 있습니다. 이곳을 조사하면 6성구가 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장님 저는 네오지오와 네오지오CD에 관심이 많은 독자입니다. 본론으로 들어가 골자만 얘기한다면 오리지널 네오지오 팩(일본판) 을 우리나라에서도 구입할 수 있는지 의문이군요. 그럼 수고하십시오.

○○○/

오리지널 네오지오 팩은 용산전자상가 및 세운상가 등지에서 가끔씩 살 수 있지만 가격이 그다지 저렴한 편이 아니라 권해주고 싶지 않군요.

왕보스상/
챔프점수 30점
조민원/부산시

오늘도 챔프 애독자들을 위하여 열심히 일하시는 겜훈장님께 감사드립니다. 저는 「샤이닝 포스2」를 즐기고 있는 유저입니다. 지난 93년 12월호 부록에 서쪽 고대신전 까지만 공략이 되어 있어 그 다음 이벤트를 소개해 주세요.

○○○/

우선 볼카논의 신전에 가서 배를 얻어 타야 합니다. (단 촌장에게 일곱번 이상 조르면 배를 빌려줍니다)그 후 장님이 동료가 되어주는데, 다음 대륙으로 가서 우주 괴물과 싸우고 나면 됩니다.

겜훈장님! 두가지를 알고 싶어요… 컴퓨터에 오락기를 연결하고 싶은데 어떻게 해야 하나요? 차세대 게임기 중에서 멀티 미디어 기능을 어떻게 수행하는지도…

전성우/

컴퓨터와 접속한다는 얘기는 모니터를 공유한다는 뜻으로 해석됩니다. 이것은 멀티미디어 카드류가 시중에 나와 있으므로 성능과 가격을 비교해 보신 후 구입, 장착하시면 됩니다. 그 후 모니터 공유는 훨씬 쉬워질 것을 예상됩니다. 또한 『멀티미디어의 기능 수행』이란 광범위한 질문인데, 그것은 CD란 매체를 중심으로 교육, 오락, 업무 등을 수행할 수 있도록 해주고 있습니다.

심하다 ! 상/챔프점수 30점
노원영/

『로맨싱 사가2』에서 이동 전함을 건설하려 하는데, 잘 되지가 않아요. 어떻게 하면 건설할 수 있습니까?

이진성/

이부분은 상당히 까다로운 이벤트입니다. 우선 대학과 간바랜드를 만들고 그 후 대학의 군사와 간바랜드의 소피아 지방에 있는 군사에게 이야기하고 스텝에 가보면 이동 전함이 만들어져 있습니다.

왕모니터상/챔프점수 30점
김성규/

안녕하세요! 『FF6』편의 1부에서 제국을 클리어한 후 비공정을 얻게 되었습니다. 그 다음 어디로 가야 하나요? 꼭 알려 주세요?

김인영/

비공정을 얻은 후 탄광도시 나르세에 가서 촌장에게 티나의 안부를 전해줍니다. 그 후 알부르크 북쪽에 마봉벽의 다리로 갑니다. 그러나 이곳에 가려면 티나를 동료로 삼아야 합니다. 이벤트상 티나를 중점요소로 두었기 때문입니다.

아싸라비아상/챔프점수 30점
최형준/

서태발상/
챔프점수 30점
정재교/서울시

「로맨싱 사가2」에서 이동 전함을 건설하려 하는데, 잘되지가 않아요. 어떻게 하면 건설할 수 있습니까?

이진성/

이부분은 상당히 까다로운 이벤트입니다. 우선 대학과 간바랜드를 만들고 그 후 대학의 군사와 간바랜드의 소피아 지방에 있는 군사에게 이야기 한 후 스텝에 가보면 이동 전함이 만들어져 있습니다.

왕바쁨상/챔프점수 30점
서동원/

겜훈장님! 이것 때문에 2주동안 고생하고 있습니다. 꼭 알려 주세요! 성검전설에서 암흑 신전까지 오게 되었습니다. 그후 빛의 마을에 가보았는데 신전의 문이 열리질 않아요? 어떻게 하면 되나요?

주소불명

꽤 유명한 질문이군요! 빛의 신전으로 가기 위해서는 열쇠가 필요합니다. 빛의 마을 계단 부분에 어떤 노인에게 물어보면 열쇠는 사우스 타운(643라고 암호된 장소)의 집에 어떤 할머니가 가지고 있을 것이라고 말해 줍니다. 그 말대로 가면 할머니가 열쇠를 주는데, 이 열쇠로 신전 문을 열 수가 있습니다.

안녕하세요. 저는 룩셈부르크(베네룩스 3국 중하나)에 살고 있는 게이머입니다. 저는 몇달전에 서울에서 이곳으로 이사왔습니다. 친구가 보내준 게임챔프 몇권을 갖고 있는데, 정기구독을 하고 싶습니다. 어떻게 하면 될까요? (저희 동네도 한국 은행들이 많이 있습니다.)

박경재/

오! 그렇게 먼 곳에서 게임챔프를 보시다니, 대단한 정성이시군요. 우선 정기구독은 항공, 선박 편으로 우송하는 방법이 있는데, 시간상 항공편 기준으로 말씀드리면 182,000원 정도가 된다고 정기구독을 담당하는 예쁜 아가씨가 말씀하시더군요. 그리고 구독하는 방법은 게임챔프 뒷면에 나와 있는 온라인 번호중 알고 있는 은행으로 송금하시기 바랍니다. 또한 전화번호와 성함을 꼭 명시하시기 바랍니다.

겜훈장을 그밖에 그린 화가분들

타미상/챔프점수 30점
○○○/

염나훈장/챔프점수 30점
정훈석/

꼴질이상/챔프점수 30점
○○○/

태백산 잠보/챔프점수 30점
신승식/

깍! 외계인상/챔프점수 30점
백승주/

겜훈장과 램프상/챔프점수 30점
○○○/

* 게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 안되시는 분, 더이상 참을 수 없어 최근에 살이 왕창 빠지신분, 모아 모아! 여러분의 고민을 최대한 풀어 드리겠습니다.

전화번호
714-7187(슈퍼컴보이등),
707-1448(삼성 수퍼 알라딘보이 전용 문의)

금단의 비법

* 채널을 고정시키세요 !

여러분 안녕하십니까? 여기는 챔프 방송국입니다. 지금부터 사상최고의 게이머에 도전하는 하이테크 게이머들이 펼쳐보이는 멋진 게임의 비기와 챔프의 게임 바퀴벌레들(?)이 발견한 멋진 비법을 펼쳐보이도록 하겠습니다.

* 팍팍드려요 !

더욱 화려한 코너로 만들기 위해 자신이 발견한 비법을 비디오 테이프와 설명서로 받고 있습니다. (IBM-PC는 캡쳐화면도 가능) 물론 엽서로도 참여가 가능합니다. 금단의 비법을 보내주신 분 중 채택된 분들에게는 IBM-PC용 게임 또는 소정의 챔프점수를 선물로 드리겠습니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층

챔프 바퀴벌레들이 공개하는 금단의 비법

SFC | 미녀와 야수
스테이지 클리어 커멘드

커멘드를 입력하므로써 스테이지를 간단히 클리어하는 방법을 소개하겠다. 어떤 스테이지건 간에 우선 포즈를 한 후 좌, Y, L, 하의 순서로 입력을 한다. 그후에 포즈를 풀고 L버튼과 셀렉트 버튼을 동시에 눌러주자. 그러면 갑자기 스테이지 클리어시에 나오는 화면이 나오게 된다. 현재의 스테이지 말고도 다른 곳에서도 L과 셀렉트 버튼을 동시에 눌러주면 클리어 화면이 나오게 되는 것이다.

플레이중에 포즈를 하고 좌, Y, L, 하의 순서로 입력한다

포즈를 해제하고 L과 셀렉트 버튼을 동시에 눌러보자

갑자기 스테이지 클리어 화면이 등장하게 된다.

이것을 반복하면 쉽게 데모화면을 볼 수도 있다

MD | 랑그리사2
근육의 신전으로 돌진

지휘관	공격력	수비력	MP	용 병
바란	47	31	18	코램4, 레이스2
아돈	45	30	15	코램4, 레이스2
삼손	45	30	15	코램4, 레이스2
오니기1	38	26	0	바리스타4, 바사가2
오니기2	38	26	0	바리스타4, 바사가2
오니기3	38	26	0	레이스4, 바사가2
오니기4	38	26	0	레이스4, 바사가2
오니기5	38	26	0	바바리안6
오니기6	38	26	0	바바리안6

「랑그리사2」에서, 숨은 시나리오가 발견되어 소개한다. 우선 시나리오Ⅱ을 클리어한 후 시나리오 12가 시작하면, 여느때와 같이 싸워 어느정도 적을 물리친다. 적의 수가 줄어들면, 위의 사진위치에 주인공을 이동시킨다 (성공하면 메시지가 나온다). 그 후 보스를 물리치고 시나리오를 클리어 하면, 숨은 시나리오인 "근육의 신전"으로 갈수 있다.

오른쪽의 표에서 이 시나리오에 등장하는 적의 데이타를 기재했으나 참고하기 바란다. 이 근육의 신전에는, 다른 곳에서는 입수할 수 없는 '철아레이'라는 귀중한 아이템을 팔고 있기 때문에, 구입해 놓으면 좋을 것이다.

시나리오 12에서 적을 쓰러뜨리고 주인공을 화면의 좌우로 이동 시키자

「초영귀」로 친숙한 아돈과 삼손도 등장한다 ! !

SFC | J리그 익사이트 스테이지 '94
감독의 기분을 느껴보자

감독의 기분을 느끼게 하는 비법이다. 우선P측 컨트롤러를 연결해 둔 상태에서 플레이 시즌매치의 1P VS 2P에 맞춘 후 1패드의 L, R버튼과 스타트버튼을 계속 누르고 있자. 그러면 2P대전에서 컴퓨터측의 선수의 조작이 가능하게 되어 멤버와 포지션을 자신이 설정할 수 있게 되는 것이다.

포지션의 변경이 가능해진다

플레이 시즌매치의 '1P VS 2P'에 맞추고 L, R 버튼과 스타트버튼을 누르고 있자

게임보이 | 사무라이 스피리츠
필살기의 응용기법

이 게임은 필살기를 내기 위해서 방향버튼으로 커멘드를 입력한 뒤 2초이내에 A나 B버튼을 누르면 필살기가 나오게 된다. 이것을 이용하여 필살기 커멘드를 입력한 후에 대쉬나 점프후, 착지시에 A나 B버튼을 눌러 상대의 의표를 찌르는 공

격을 하는 것이 가능해지게 된다.

대쉬중에 B버튼을 누르면 고월참이 나오게 된다

하오마루로 우, 좌하, 하, 우하를 입력한 뒤에 대쉬하자

SFC	미소녀 전사 세라문S
개구리가 손을 흔든다	

어떤 레벨에서든지 '혼자서 놀기'를 선택해서 클리어 후 오는 엔딩 타이틀 화면에서 10분 정도 기다려 보면 개구리가 나와서 손을 흔드는 모습이 보이게 된다.

개구리가 타이틀 위에서 손을 흔든다

SFC	슬레이어즈
많은 경험치를 얻기	

크리브호수로 가서 배를 멈추고 여기서 '레모라'라는 몬스터가 3마리 출현하게 되는데, 여기서 이놈들을 쓰러뜨려서 19만 이상의 경험치를 얻는 방법이다. 그런데 통상의 공격이나 마법으로는 안된다. 가우리의 '앉아있다가 재빨리 적을 베는 기술을 보여주기(いあいめき)'를 써서 쓰러뜨려야만 한다.

크리브호수로 가는 길에 3마리의 '레모라'를 만나게 된다

물리치면 19만 이상의 경험치를 얻게된다

SFC	슬레이어즈
편리하게 마법을 사용하자	

리자렉션계통의 마법은 전투불능에 있는 캐릭터를 부활시키는 효과가 있는데 이것을 정상상태의 캐릭터에 사용하면 HP가 최대의 회복이 가능해진다.

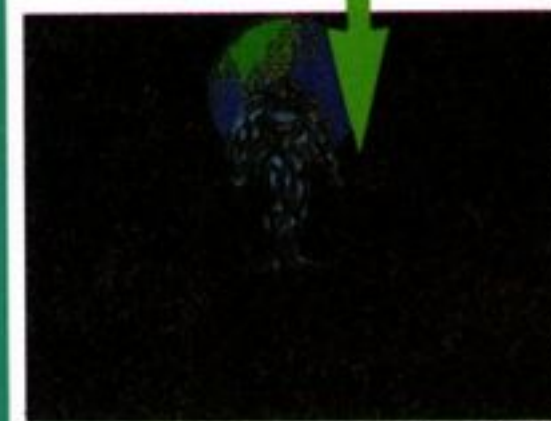
전투 불능 상태가 아닌 캐릭터에 리자렉션을 사용해 보자

HP가 최대로 되어진다

SFC	월드 히어로즈2
전 캐릭터의 엔딩 쉽게 보기	

어떤 캐릭터든지 괜찮다. 우선은 디오를 쓰러뜨려라!

엔딩이 끝나고 오프닝으로 되돌아가자

엔딩을 보고 싶은 캐릭터를 대전 모드에서 선택하자

대전에서 승리하면 쉽게 엔딩을 볼 수 있다

이 비법을 사용하면 전 캐릭터의 엔딩을 쉽게 볼 수 있게 된다. 먼저 레벨은 몇이든지 간에 스토리 모드를 클리어한다. 디오를 쓰러뜨려서 현재 사용한 캐릭터의 엔딩 화면을 본 후 원래의 오프닝 화면으로 돌아간다. 그리고 대전 모드를 선택한다. 엔딩을 보고 싶은 캐릭터를 선택하여 이기면 곧 엔딩 화면이 펼쳐지게 되는 것이다. 또 대전 모드에서 컴퓨터의 레벨을 최고치인 8로 해서 이기게 되면 레벨 8로 클리어했을 때 나오는 엔딩이 나오게 된다.

최고치에 맞추었기 때문에 엔딩도 레벨 8일 때의 엔딩이 나오게 된다

대전 모드에서 레벨을 최고 8로 올려서 클리어해보자

PC엔진	미소녀전사 세라문
세리츠 건너뛰기	

타이틀 화면에서 방향키를 위에서 부터 시계 방향으로 5회전 시켜보자. 여기서 음악 소리가 나오면 성공이다. 게임 중에 세리츠가 등장하는 화면에서 버튼을 누르면 세리츠를 건너뛸 수 있게 된다.

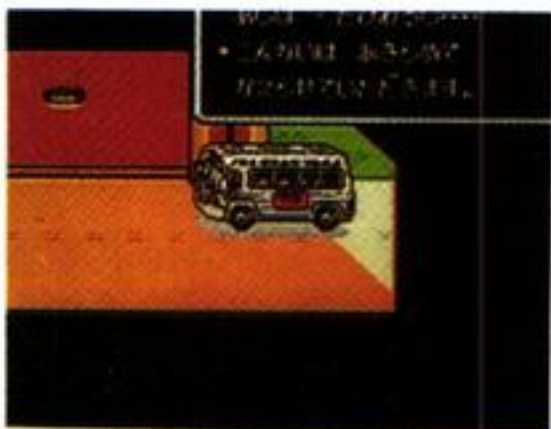
타이틀 화면에서 방향키를 위에서 부터 시계 방향으로 5회전시키자

버튼을 눌러서 세리츠를 건너뛰자

SFC	마더2
버스에서 전화받기	

먼저 맛하피자에 전화를 걸어 피자를 주문하자. 그리고 피자가 배달될 무렵 주인공이 버스를 타고 있으면 피자를 배달할 수 없다는 사과의 전화가 걸려온다.

버스를 타고 이동하여 피자집 주인을 곤란하게 만들어버린다. 귀찮은 자라는…

맛하피자에 전화를 걸어 피자를 주문. 이 기술은 운송집에서도 쓸 수 있다.

이 피자를 전해줄때 주인공이 버스에 오르고 있으면 이렇게 된다

SFC	와일드 건즈
좋아하는 스테이지를 골라서 하자	

캐릭터를 선택하는 화면에서 커멘드를 입력해서 성공하면 음악 소리가 들리게 된다

신나는 액션 게임인 와일드 건즈에서 스테이지 셀렉트를 할 수 있는 방법이다. 게임을 시작하여 캐릭터 셀렉트 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B를 순서대로 눌러보자, 성공시에는 음악 소리가 들리는데, 그렇게 되면 스테이지를 고르는 화면이 나와서 하고 싶은 곳을 고를 수 있게 된다.

방향키를 사용하여 좋아하는 스테이지를 고르자

SFC	와일드 트랙스
보너스 스테이지의 시점으로 달리기	

이 비법은 어떤 모드에서든지 상관없다. 먼저 경주를 시작하여 도중에 스타트 버튼을 눌러서 '빠져나가기'화면이 나오게 한다. 여기서 L, R, 셀렉트 버튼을 누르고 나서 다시 스타트 버튼을 눌러서 '빠져나가기'화면을 해제시킨다. 그러면 보너스 게임의 시점으로 경주를 하게 된다.

경주중에 스타트 버튼을 눌러서 빠져나가기 화면이 나오게 하자

커멘드를 입력한 뒤 경주를 다시 해보면 보너스 게임의 시점으로 시작된다

독자들이 공개하는 금단의 비법

(금단의 비법을 보내주신 독자분들 중 게재된 분에게는 각각 챔프점수 300점씩을 드리겠습니다)

SFC	FF6
리름과 스트라고스의 변신	

주소 불명

이 묘수를 쓰려면 먼저 모그리 슈츠가 있어야 한다. 이 모그리 슈츠를 리름이나 스트라고스에게 장비하고 전투를 해보자. 그러면 리름이나 스트리고스가 모그로 변할 것이다. 그러나 능력치의 변화가 없다.

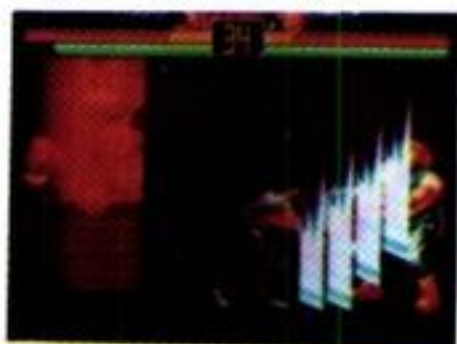
챔프점수 300점

네오지오	용호의 권2
한물간 초초필살기 소개	

박종호/

얼마전 팩을 바꿔 게임을 하다가 발견했습니다. 정말 신기하다고 생각되어 보내는 것이니 독자여러분에게 꼭 소개해 주시기 바랍니다.

챔프점수 300점

1. 토도 : ← ↙↓↘ →+R, X (R, X를 동시에 누르는 것이 아니라 차례로 누르는 것임)
2. 잭 : →← ↙↓↘ →+R
3. 키입력은 잭과 같지만, 버튼은 틀림. 리(X), 존(R), MR. 빅(X)

SFC	화이터즈 히스토리
스토리 모드에서 캐릭터 선택	

양준호/

히스토리에서 크라운과 카르노브를 고를 수 있는 방법과 필살기를 띄워봅니다. 우선 타이틀 화면에서 우, 우, 상, 상, L, R을 입력하면 만사 O.K!

크라운 필살기	
스핀드롭	↙ 저축↑+킥
스핀어택	↙ 저축→+펀치
헤드스턴프	↙ 저축↑+펀치
픽어카드	← 저축→+펀치

크로노브 필살기	
화이어볼	↓↘→+펀치
화이어 브레스	→→+펀치 또는 킥
슈퍼 100킥	←저축→+킥
발룬어택	점프중+→ ↓↘← +펀치

챔프점수 300점

PC엔진	코즈믹 판타지4
비밀 암호 공개	

최문수/

코즈믹 판타지의 비밀 암호를 소개한다. 암호는 총 4개이므로 취향에 맞게 선택하시길…

암호1 : ニャンたたき(게임로드)

암호2 : ニャンのしっぽ(TEST모드)

①VISUAL TEST
②MUSIC TEST
③PSG M. TEST

암호3 : LASER, 처음의 스토리를 제외하고 RPG부분만 즐길 수 있다.

암호4 : VER1, 각자 시도해 보시길…

ARC	료를 손오공으로 바꾸기
수퍼 알라딘보이용 게임팩	

최송곤/

일단 게임이 시작하면 료를 선택하고 잠시 포즈(PAUSE)를 건 후 몰래 료를 무대 뒤로 모시고 가서 손오공의 도복으로 갈아 입힌 후 무스로 머리를 올린다(스프레이도 가능), 스화의 켄도 가능하지만 스케쥴이 빈날을 잘 선택해야 할 것이다. (UFO를 공짜로 얻는 방법 : UFO가 출현한 장소로 가서 우주인 몰래 UFO를 갖고 도망간다. 하지만 SFC용 게임이 될지는 의문이다)

IBM-PC	키란디아의 전설2
쥐가 있는 곳 지나가기	

김영재/

이곳을 지나가려면 코브라로 변하는 마법을 만들어야 한다. 재료는 WINDY WOOF(바람의 직물?), 달걀냄새, 양파, 버섯, 악어눈물, 뜨거운 물 등이 있어야한다.

IBM-PC용 게임디스켓

ARC	보통 여자 앤슬렌드 만들기
챔프점수 300점	

노민래/

정글에 살고 있는 흡혈 박쥐를 잡아서 여자의 머리와 등에 붙인다. 단 강력 접착제를 사용해야 한다. 풀로 붙이면 떨어지니까…

GB	열투, 아랑전설2
사천왕 사용비법	

이용규/

타카라의 로고가 나오면 SELECT버튼을 3번 누른다.(너무 간단하군…)

챔프점수 300점

기타	1,000원으로 SFC용 게임팩 구매
챔프점수 300점	

윤원주/

우선 자본금 1,000원을 마구 두들겨 파랗게 질리게 만들어 10,000원 짜리가 되면 게임 매장에 가서 게임팩을 산다. (주의 : 너무 욕심부려 더 때리면 돈이 죽어 똥색이 되면 10원이 되거나 찢어져버릴 수 있으므로 적당히 때릴 것)

독자들의 썰렁 금단의 비법

새턴	새턴 사는법(?)
슈퍼컴보이용 게임팩 증정	

한기웅/

챔프 사무실로 가서 정부미 명인 앞에서 추근댄다. 그러면 참지 못하는 김종팔 명인이 와서 초강력 울트라 스매시 펀치로 우주 밖으로 날려 버린다. 날아가는 동안 잘 골라 토성에서 살면 된다. (새턴은 토성을 칭하는 말)

IBM-PC	바이러스 근절 비법
챔프점수 300점	

오재일/

8비트 컴퓨터를 사용할 것 : 바이러스의 확장 속도가 느려진다.

하드는 사용하지 말 것 : 대용량 손실을 막을 수 있다.

내장 시계를 없앨 것 : 13일의 바이러스, 예루살램, 미켈란젤로 등이 시간 감각이 없어 동작하지 못함.

통신포트를 없앨 것 : 통신에 의한 바이러스 감염을 막는다.

* 이상은 저의 경험에서 나온 것임
* 지면상 소개 못하는 4명에게는 챔프 점수 300점씩을 드립니다.

안병호/
나성수/
홍상근/
김재훈/

챔프클럽

신상품·테이프·비디오·CD·서적·영화·가볼만한 곳

신상품

리모콘 모스라

"이게 뭐지?"
"TV 리모콘이래."
"실까지 나오네?"
"꿈틀꿈틀 움직이고 소리까지 낸다!"
"TV보다 더 재미있는 리모콘이구나!"

◆판매 : 동경 마루이
◆연락처 : 일본 03-3605-3312
◆가격 : 32,800엔

여자 캐릭터 인형

스화 시리즈 인기 여자 캐릭터인 춘리와 캐미, 사무라이 스피리츠의 나코루루 등 아름다운 인형이 나왔다!

◆판매 : 복스, 무사시야
◆가격 : 4,800~13,800엔

보조 가방

하늘은 높고 말은 살찌는, 그리고 우리들의 식욕도 높아만 가는 가을!
정신건강에 좋은 영양분을 가득 넣는 가방만 있으면 올 가을 준비는 OK!

◆판매 : 푸마, 아트박스
◆연락처 : 323-0456, 586-8211
◆가격 : 9,900원, 6,500원

가젤 신발

◆판매 : 제우교역
◆연락처 : 583-9761
◆가격 : 35,000원

산뜻한 단색바탕의 흰색 삼선이 나란히!
가볍고 심플함이 돋보이는 스포츠룩의 필수품.

화이널 환타지Ⅵ 퍼즐

환상적인 그래픽과 감동의 스토리가 천개의 작은 조각들에 담겨있다! 하나 하나 맞추어 갈때마다 새로운 기쁨을 안겨줄 화이널 환타지Ⅵ 퍼즐.

◆판매 : 센트럴 하비
◆연락처 : 일본 03-3862-6231
◆가격 : 3,000엔

캠핑 물병

귀여운 호리병을 허리에 차고 단풍이 아름답게 물든 산으로! 이 물병만 있으면 나도 산사람이 된다!!

◆판매 : 캠핑가스
◆연락처 : 일본 03-3810-7261
◆가격 : 2,400엔

욥

새로운 감각의 신세대 음료!
이건 정말 우리를 위한 음료.
꿀꺽꿀꺽!!

◆판매 : 빙그레
◆연락처 : 210-5100
◆가격 : 500원

게임기 받침대

이젠 게임팩도 가지런히 정리합시다!
게임기도 품위있게 올려놓고 즐깁시다!!

◆판매 : 게임동산
◆연락처 : 263-0650
◆가격 : 17,000원

마리오 위기일발

우리의 콧수염 마리오 아저씨를 살리자!
다양한 캐릭터가 그려진 칼이 아저씨를 피해가게 해주세요!

◆판매 : 토미
◆연락처 : 일본 03-3693-8630
◆가격 : 3,980엔

제크

한권의 책과 어울리는 은은한 정통 크래커.
게임하면서 먹으면 안되나요?!

◆판매 : 롯데제과
◆연락처 : 670-6266
◆가격 : 500원

매직큐브

평면으로 즐기는 시대는 지났다.
이제 TV도 입체로 즐기자!

◆판매 : (주)한국영상전자
◆연락처 : 525-3838
◆가격 : 242,000원

마스코트 연필

깜찍한 마스코트가 달려있는 귀여운 연필.
이젠 샤프펜슬이 아니라 연필로 써봐요!

◆판매 : 모닝글로리
◆연락처 : 701-4781
◆가격 : 1,000원(3자루)

스화Ⅱ 문구류

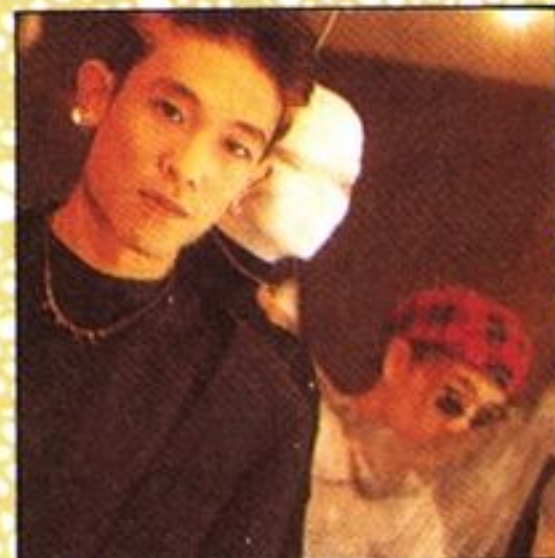
스트리트 화이터들이 몰려온다! 책받침, 필통, 샤프 펜슬에, 나만의 비밀을 담을 수 있는 수첩에도 스화의 정의로운 화이터들이 가득!!

◆판매 : 스화Ⅱ스테이셔너리
◆연락처 : 일본 03-3872-7108
◆가격 : 100-400엔

카세트 테이프

듀스 리믹스 음반

'중간 결산 음반'이라는 의미로 제작된 듀스의 리믹스 앨범. 리믹스 2곡, 리메이크 7곡, 신곡5곡을 담은 이 앨범은 기존의 리믹스 앨범과는 그 성격이 아주 다르다. 1,2집의 히트곡과 3집 앨범의 예고편을 담고 있기 때문이다.

뛰어난 춤과 율동으로 팬들을 사로잡는 듀스. 이 앨범도 결코 여러분을 실망시키지 않을 것이다.

◆발매원 : 지구 레코드
◆연락처 : 353-3151
◆가격 : 4,000원

로빈 프레드릭

디즈니 만화 주인공인 미키, 구피, 도날드가 직접 부르는 이 앨범은 경쾌하고 발랄한 곡들로 구성되어 있다. 어린이들이 좋아할 만한 음악으로 기획된 이 앨범은 총 16곡으로 만화 주인공들의 음성을 들을 수 있다.

◆발매원 : 서울음반
◆연락처 : 786-4521
◆가격 : 4,200원

윤 석

깔끔한 외모를 지닌 신인 윤석이 '전화'를 타이틀 곡으로 데뷔 앨범을 발표했다. 타이틀곡인 전화는 국내에서는 사용되지 않은 트리플 리듬에 현대 젊은이들의 솔직한 가사가 어우러져 요즘의 신세대를 대변하고 있다.

◆발매원 : 오렌지 음반
◆연락처 : 724-0505
◆가격 : 4,200원

영웅일기

최첨단 컴퓨터 문화를 중심으로 일어나는 사랑, 범죄, 사업을 다룬 SBS-TV 월화드라마 '영웅일기'주제가 앨범. 일본 최고의 록그룹 안전지대가 주제가 편곡, 모스크바 필하모닉 오케스트라가 테마 연주에 참여하여 화려한 사운드가 돋보인다.

◆발매원 : 소닉 뮤직

◆연락처 : 525-9011
◆가격 : 4,200원

CD

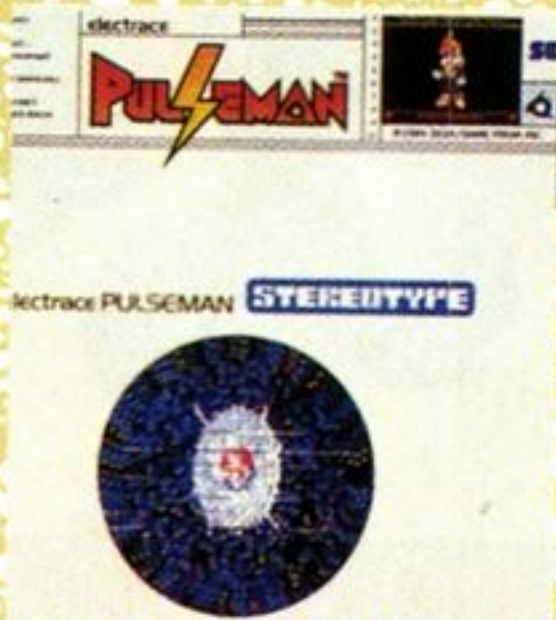
라이브 어 라이브

스퀘어사가 내놓은 대형 롤플레잉 게임 「라이브 어 라이브」가 CD로 나왔다. 7개의 시나리오가 절묘하게 조합된 장대한 세계. 그 이미지가 가득 담긴 「마왕의 서곡」 외에 41곡을 수록하였다.

◆발매원 : 포니캐니온
◆가격 : 3,500엔

일렉트레이스 풀스맨

소닉의 인기에 과감히 도전을 한 액션 게임 풀스맨의 게임뮤직 CD가 드디어 등장했다. 이 게임 CD는 리듬감이 매우 뛰어나서 듣기만해도 저절로 흥이 나며, 또한 강력한 테크노 비트는 충격적인 최첨단의 게임뮤직 CD이다.

◆발매원 : 일본 콜롬비아
◆가격 : 2,800엔

드래곤 하프

미소녀 밍크가 대활약하는 인기 코믹 「드래곤하프」. PC 98000판과 PC엔진판이 게임뮤직 CD로 발매되었다. 호화 성우진이 보내드리는 이미지 드라마와 이미지송이 완벽하게 어우러져 있다.

◆발매원 : 소니레코드
◆가격 : 2,800엔

탄생

PC엔진의 대히트작인 「졸업」 스탭진이 재결합하여 내놓은 기대 신작 소프트의 사운드 CD가 발매되어 주목을 받고 있다. 이 CD는 초호화 성우들을 기용하는 등 무척 심혈을 기울인 작품이다.

◆발매원 : NEC애비뉴
◆가격 : 3,000엔

비디오

미세스 다웃파이어

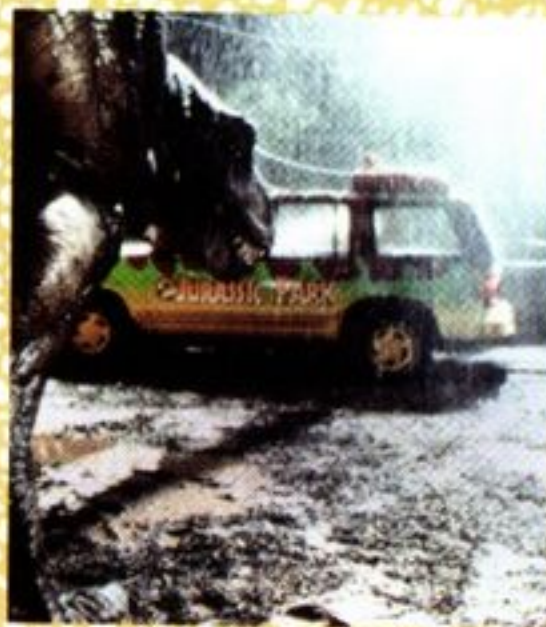
그동안 좋은 명작만을 선정, 공급해 온 폭스비디오사가 94년 최고의 코메디영화로 선정된 〈미세스 다웃파이어〉를 극영화로는 국내 최초로 대여용, 판매용으로 동시 출시한다. 이 영화는 가족간의 사랑을 코믹하게 그린 수준급 오락물로 언제나 온 가족이 다함께 즐길 수 있는 감동적인 가족 코미디 영화이다.

◆발매원 : 폭스비디오
◆연락처 : 278-4046

코즈믹 환타지

은하연방 기준년 C.C 0098. 우주해적을 물리치고 영웅이 된 '유' 앞에 새로운 적이 출연하는데… 인기의 SF 애니메이션 시리즈에 대망의 새로운 스토리가 등장했다!!

◆발매원 : 덕간서점

쥬라기 공원

◆발매원 : CIC비디오
◆연락처 : 420-7327

세계 영화사에 한 획을 그으며 최고 흥행작으로 떠오른 스티븐 스필버그 감독의 「쥬라기 공원」은 상상력과 서스펜스, 과학 그리고 영화의 매력이 환상적으로 조화를 이룬 기념비적인 작품이다. 보면 볼수록 더해가는 재미와 진한 감동을 안겨주는 이 작품은 마이클 크라이튼의 베스트셀러 소설을 영상화한 영화이다.

곰돌이 가족2

◆발매원 : CIC비디오
◆연락처 : 420-7327

거실에서 축구를 하며 소란을 피우는 곰돌이 남매, 이에 화가 난 엄마는 집안에서 축구를 하면 공을 압수하겠다고 엄포를 놓는다. 그러나 엄마가 장보러 간 사이 또 다시 공놀이를 시작한 곰돌이 남매는 도중 엄마가 애지중지하는 램프를 깬다.

서적

폭풍의 제 8구단

스포츠 소설의 돌풍 예감!

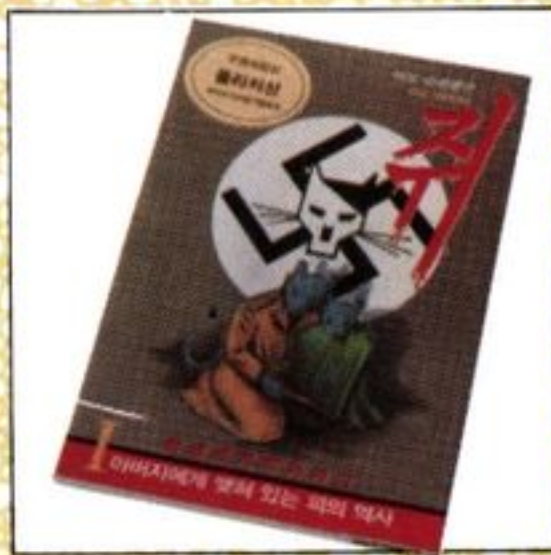
뜨거운 열기를 뿜는 사각의 그라운드, 괴거의 한을 하늘 저 멀리 날려버릴 수 있는 방망이와 공이 있다면 우리는 죽음도 두렵지 않다!

그러나 패배는 결코 있을 수 없다. 그것은 우리의 피나는 과거를 물거품으로 만들어버리는 것이기 때문에 우리는 다만 승리와 사랑을 위해서만 싸운다!

이 소설은 프로야구를 소재로 한 본격적인 스포츠 소설이다. 독특한 경력을 가진 작가 김혁인의 처녀작으로 야구를 목숨처럼 아끼는 젊은이들의 사랑과 승부를 치열하면서도 아름답게 그리고 있다.

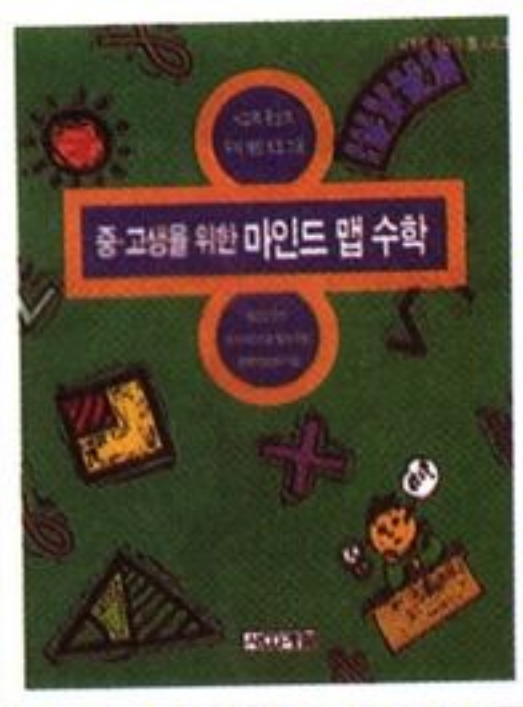
◆발행원 : 도서출판 창과 창
◆연락처 : 569-0908
◆가격 : 5,000원(각권)

쥐

이 작품은 작가 아트 슈피겔만이 14년간 동안 그려온 작품으로 1992년에 만화로는 최초로 퓰리처상을 수상한 작품이다. 유태인은 '쥐', 미국인은 '개' 그리고 독일인은 '고양이'로 묘사해 나치 치하의 유태인들의 고뇌를 회상형식으로 묘사하여 비극과 희극을 교차시키며 치밀한 구성과 문학성을 독자에게 전달하고 있다.

◆발행원 : 도서출판 아름드리
◆연락처 : 322-6012
◆가격 : 4,500원(각권)

마인드 맵 수학

읽고, 생각하고, 분석하고, 기억하는 모든 것을 지도를 그리듯 이미지와 핵심단어 그리고 색과 부호를 사용하여 두뇌 활동을 돕는 책. 또한 골치아픈 수학을 보다 쉽고 친숙하게 받아들일 수 있도록 해준다.

◆발행원 : 사계절
◆연락처 : 736-9380
◆가격 : 5,500원

영화

긴급명령(Clear and Present Danger)

과연 진정한 상관은 누구인가? 국민인가, 대통령인가?

CIA 국장대리로 승진임명을 받은 잭 라이언은 자신도 모르게 미국내에서 가장 위험한 문제인 마약 전쟁에 휩쓸리게 되면서 대통령과 미국 정부, 그리고 콜롬비아 마약조직이 관련된 것을 알고 목숨을 걸고 콜롬비아 대륙까지 가게 되지만, 때는 이미 미국 군사력이 개입된 비밀 공작이 진행되고 있는 중이었다. 미 정부가 자신도 모르게 법을 교묘하게 어기고 있다는 사실을 알아내고 양심과 정의로 국민 앞에 낱낱이 밝히는데…

◆개봉관 : 대한극장
◆절찬상영중
◆중학생 관람가

브레인 스캔

가상현실 속에서의 살인체험을 그린 하이테크 서스펜스 스릴러. 16살의 마이클에게는 유일한 친구인 카일과 공포영화를 보는 것과 짝사랑하는 옆집 소녀, 킴벌리를 지켜보는 일만이 유일한 낙이다. 그렇게 무료한 생활을 하고 있던 마이클에게 어느 날 가상현실 체험 게임이 담긴 CD-ROM디스크가 배달돼 온다. 드디어 킴벌리네 정원에서 파티가 벌어지는 날, 마이클은 혼자서 게임을 시작하는데…

◆개봉관 : 그랑프리
◆절찬상영중
◆중학생 관람가

가볼만한 곳

삼성출판 박물관

독서의 계절에 어울리는 박물관. 세계 최초로 금속활자를 발명, 출판문화를 꽃피운 우리나라의 출판·인쇄자료를 발굴, 보관 전시함으로써 민족문화의 산교육장으로 전승하고자 하는 취지로 설립되었다.

1층 상설 전시실과 2층 특별전시실로 나뉘어져 있으며 1층에는 인쇄유물과 2층에는 특별전시 및 교과서 위주로 꾸며져 있다. 여러점의 국보급 서적을 비롯 희귀양장본에 이르기까지 10여만점 이상의 관계자료를 전시하여 1천3백년의 출판역사를 한눈에 알아볼 수 있다.

◆관람시간 : 10 : 00-17 : 00
◆입장료 : 무료
◆연락처 : 679-4597

환상특급

보너스 특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차로 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 챔프티켓을 모아 챔프 창구에서 표를 끊으시면 푸짐한 점수와 선물을 드립니다. 애독자 여러분! 어서 빨리 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 2주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본중 1부 또는, 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로는 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 게임챔프 역장님이 드리는 멋진 선물!! 게임에서 등장하는 캐릭터들의 멋진 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다.

카드에 적혀있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되고, 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물… 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인「틴틴 갤러리」,「금단의 비법」,「보너스 환상퀴즈」,「버그를 잡아라」,「네모네모 로직」등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 마세요!

11월호 보너스환상 퀴즈

문제: 항상 아케이드만 문제를 내서 좀 미안한 기분이 드는데… 어쩔 수 없다!! 이번호 문제는 아트라스에서 제작한 게임으로「호혈사 일족 2」라는 게임이다. 특이한 것은 변신 시스템이 있어 덩달이 할머니가 어여쁜 18세 아가씨로 바뀐다는 것이다. 그런데 제 2탄에서는 새로운 캐릭터가 추가되는데 과연 몇명일까? (힌트 : 오락실에 가면 알 수 있음)

* 이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 10월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 9명에게 소정의 챔프점수를 드리며, 나머지 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1994년 11월 5일에 발행되는 게임챔프 94년 12월호를 보세요)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임팩	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

IQ. 200에 도전하는 네모네모로직

11월호 네모네모로직 문제

세로 힌트 (왼쪽부터):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2 2	3 4	4 4	3 3 3	5 2 3	2 4 4	2 3 3	8 2	2 3 4	2 4 5	5 3 2	4 2 3	3 4	3 4	2 2

가로 힌트 (위부터):

행	힌트
1	5
2	7
3	2 1 2
4	2 1 2
5	9
6	3 2 8
7	4 1 1 5 2
8	1 3
9	3 5
10	4 4
11	6
12	2 6 2
13	6 7
14	5 6
15	3 3

10월호 네모네모로직 문제 정답

마감: 94년 10월 20일 까지

힌트: 현재 개발된 네모네모 로직의 독해법보다 더욱 쉬운 독해법이「초무투전 3」공략집 30~31 페이지에 있습니다. 참조하세요.

응모방법: 게임챔프 애독자 엽서의「네모네모 로직 정답란」에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.

당첨자발표: 게임챔프 94년 12월호 193

상품: 정답자 10명을 추첨, 1명에게는 슈퍼컴보이용 게임 팩1개를 드리며, 나머지 9명 에게는 챔프점수 300점씩을 드립니다.

억세게 운좋은 분들

10월호 네모네모로직 당첨자 발표

이경화/

이상 1명은 게임팩 1개

양현수/
한창호/
이강수/
박영호/
오동근/
김재근/
오한수/
나종찬/
김재훈/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

10월호 보너스 환상 퀴즈 정답자 발표

정답: 킹 오브 화이터즈'94

박상옥/

이상 1명은 슈퍼컴보이용 최신 롬팩 1개

장호찬/
이우영/
한상근/
곽동주/
김찬익/
김호진/
이상수/
오동찬/
유영진/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬시에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

10,000점 슈퍼 스코프

12,000점 핸디 알라딘 보이

14,000점 소형 카셋트

15,000점 삼성 수퍼 알라딘보이

17,500점 디스크맨

20,000점 슈퍼컴보이

22,000점 PC엔진 GT

24,000점 PC엔진 듀오 R

26,000점 CD알라딘 보이 II

27,000점 네오지오

28,000점 원더 메가

31,000점 게임 전용 모니터

33,000점 마티

35,000점 LD 플레이어

38,000점 3DO

38,000점 이상이면 새턴

틴틴 갤러리

아～ 이제 틴틴갤러리는 챔프애독자 여러분의 끊임없는 정성과 사랑으로 거의 아마추어 수준을 넘어서 버렸습니다. 민족을 생각하고 국제화를 지향하는 틴틴갤러리！！ 그렇다고 여기에서 머무를 수는 없겠지요？

춘리와 캐미
권오환/
챔프점수 400점

챔프의 인기！！
김두현/
챔프점수 500점

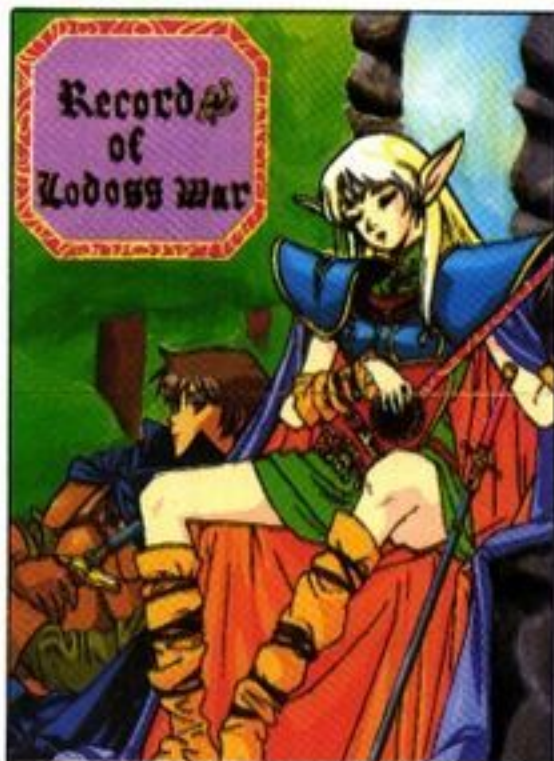
사무라이 스피리츠
손동국/
챔프점수 500점

★이달의 장원★

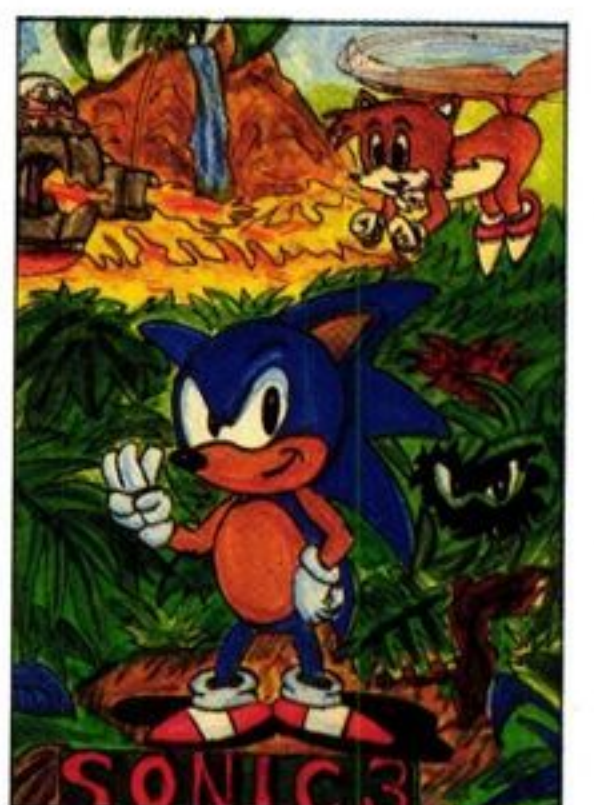
환상의 로보트
박재찬/

이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.

사이버 포뮬러
강병구/
챔프점수 400점

드래곤볼Z
김재균/
챔프점수 400점

로도스섬의 전기
박춘수/
★이달의 준장원에게는 수퍼알라딘보이 팩 하나를 드립니다.

슈퍼 스트리트 화이터2
김우경/
챔프점수 1000점

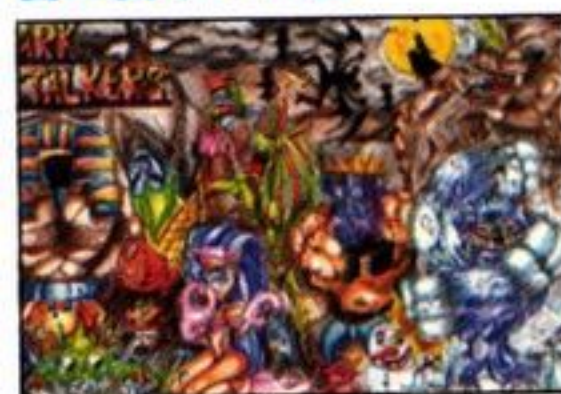
베지타—부우
선우주/
챔프점수 350점

소닉3
한진우/
챔프점수 350점

하오마루 ! !

김현구/

챔프점수 500점

손오공

챔프점수 400점

다크 스토커즈

진영식/경

챔프점수 350점

한조

강건구/인

챔프점수 300점

요쿄

김동훈/경

챔프점수 300점

매지클

한상대/

챔프점수 300점

왕미남 겜훈장 ? ! !

권정주/서

챔프점수 300점

4컷 만화

김순구/ 부산시

챔프점수 300점

이러쿵 저러쿵

전설 따라 혼다 따라

—제 1부—

"이리오너라"

어느날 혼다가 과거를 보러갔다. 산속에서 날이 저물어 하룻밤 묵을 집을 찾았다. 문앞에서 "이리오너라"라고 외쳤지만 아무도 나오지 않는 것이었다. 화가난 혼다는 "이리오랬지?"하니 이리떼가 나타나서 혼다를 죽지 않을 만큼 팼다.

—제 2부—

"지는 개인디…"

혼다는 그 일이 있은 후 과거를 포기하고 산속에서 백열장손, 슈퍼박치기, 슈퍼백근떨어지기 등의 무공을 쌓았다. 그 후, 그 집을 찾아가서 다시 "이리오너라"하고 외쳤다. 이리가 나오지 않자 문을 열고 들어가니 이리가 잠을 자고 있는 것이었다. 혼다는 익힌 무공으로 그 이리를 죽지 않을 만큼 패고 "나머지는 다 어디 있어?"라고 묻자 그 이리가 하는 말. "지는 개인디…(저는 개인데)??!!——"

유선재/

챔프점수 250점

—이러쿵 저러쿵은 여러분의 창작성에 더 많은 점수를 주고 있습니다.—

정성 베스트 3

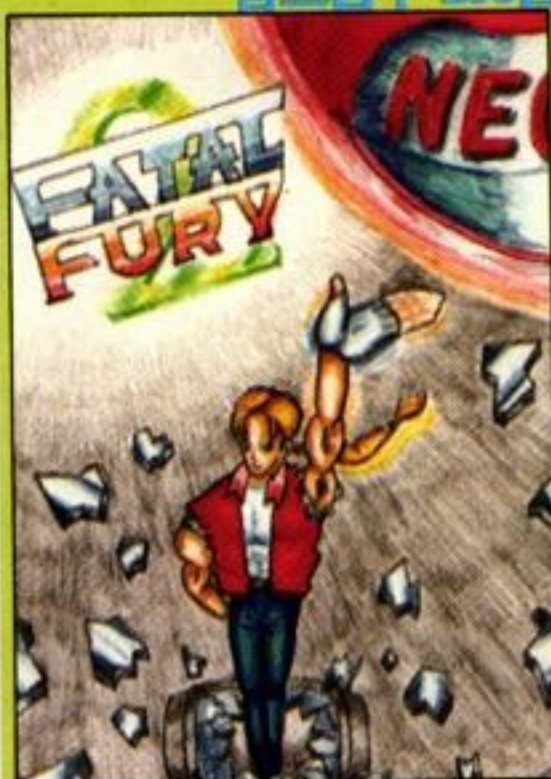
특별히 정성이 돋보이는 그림을 선정하는 코너입니다. 여러분의 정성어린 그림을 늘 기다리고 있답니다.

타케우치유카

전혜주/

챔프점수 250점

테리 보가드

장보영/

15/5

챔프점수 250점

료코

정경훈/

챔프점수 250점

알림 틴틴 갤러리에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 관제엽서로 응모하여 주시기 바랍니다.

□□ **보내실 곳**: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 '틴틴갤러리 담당자'앞

버그를 잡아라!

창간 2주년을 노린다! (버그일동)

고요한 챔프에 날아든 한장의 지저분한 편지, 그것은 창간 2주년의 게임챔프를 노리는 버그들의 협박편지였다. 등에서 식은 땀이 줄줄, 여념이 없는 챔프스텝은 사뭇 긴장하는 눈치였다. 그때 구석에서 커다란 웃음소리가 났다! 우하하하—버그는 내손안에 있소이다! 검은 선그라스에 가죽잠바, 사이버 버그헌터들의 우상 빅보스…. 그의 출현 후 스텝들은 안정을 찾은 듯했으나, '빅보스'의 얼굴에는 사실 두려움의 땀방울이 흐르고 있었다.

게임챔프에 수록되어 있는 내용중에 오자, 탈자 발생시 재미있는 사연과 참여하는 월호를 정확히 엽서에 적어 버그를 잡아라! 코너로 보내주시면 상품으로 교환 할 수 있는 챔프점수(본지 보너스 환상특급 참조), 혹은 지정된 상품을 드립니다. 보내실 곳은 서울시 용산구 원효로1가 116—2 지산빌딩 3층 버그를 잡아라! 담당자 앞으로 보내주세요.

사이버 버그헌터(Cyber Bug Hunter)란?

전자 공간에서 명인의 실수와 컴퓨터의 반란으로 일어난 무이득 저해 요소로 매스미디어를 통한 독자 공간에 존재하는 이들 입자의 형태를 사이버 버그(Cyber Bug)라 지칭하다.

또한 미래 시대에 퍼져 있는 무등록 소네처를 파괴하기 위해 용쓰고 다니는 헌터와 같은 역할을 담당하는 사람을 사이버 버그헌터라 하는데, 이들은 엽서(POST Card)를 통해 중앙 정보국(일명 : 챔프)으로 정보를 보내온다. 그들에게 주어지는 댓가는 무미건조한 점수, 하지만 그들은 그 자체를 즐기는것, 그것이 바로 사이버 버그헌터(C-HUNTER)다!

* 긴급지령을 암호화 했더니 머리가 못따라와 해석못하는 독자를 위해 유치원 수준으로 내렸습니다. 빨랑 빨랑 읽으세요. 10초후에 폭발 할지도…

긴급지령1

버그를 잡으면 월호와 재미있는 내용, 버그의 서식위치, 전화번호 등을 꼭 명시해 보내주세요.

긴급지령2

특수 버그 발견자 20명에게는 챔프에서 증정하는 보너스 점수를 배당해 드리며, 챔프의 중앙컴퓨터에 등록해 드립니다

긴급지령3

다국적 기업으로 발전하기 위해 사이버버그 협회를 설립하고 마크를 공모중입니다. 마감 기간을 연장해서인지 좋은 작품이 많이 들어오고 있습니다. 심사후 컴퓨터 그래픽으로 멋지게 포장해 다음달부터 실용화시킬 계획이며, 선정된 10명의 독자에게는 재미있는 게임팩을 드리겠습니다. 발표는 게임챔프 창간 2주년 특집호(12월호)에 게재됩니다.

헌터의 전자 카페

■등록번호 0001, 인정점수 300점
■최송원/

못참어! 나를 버그잡이 펜으로 만들다니!

◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆

웬만하면 그냥 보려고 했는데, 버그들이 너무 많이 숨어 있어서 열받아 편지를 씁니다. 저의 소원은 미니컴보이 사는 건데, 챔프에서 점수좀 많이 주신다면 많은 도움이 될것같군요.

버그 특별부록 '애독자 엽서 선착순 추첨'이란 곳에서 MD팩을 받는 명단에 강원도 순천시(X), 강원도 춘천시(O), 초음속 퀴즈에서 로켓트 나이트 어드벤쳐(X), 로케트 나이트 어드벤쳐2(O)

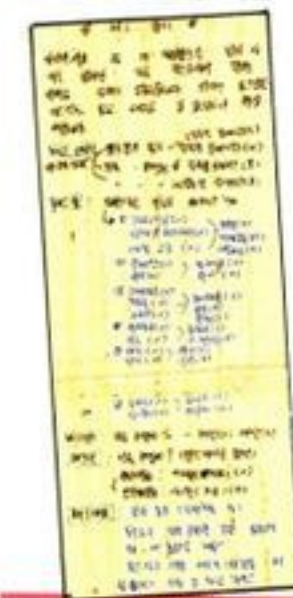
◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆

잘하셨습니다. 그런 일을 참으면 변비됩니다. 또한 소원이 미니컴보이를 사는 것이라 하셨는데, 빅보스의 소원은 통일입니다. 김일성 사망은 4,000만의 버그를 박멸하는 것입니다. 부디 최송원 헌터도 커다란, 원대한 꿈을 갖으시길 바랍니다. 저도 미니껌보이(컴보이)갖고 싶습니다. 우리집 3살 먹은 애가 매일 사달라고 머리털 쥐어 뜯어도 저의 소원은 통일이란 점… 크! 강인한 의지력(참! 아직 장가 안갔음…)

■등록번호 0002, 인정점수 300점
■강성윤/

내 머리는 여기까지

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

전 챔프를 많이 사보았지만 좀 쑥스러워 한번도 참여한 적이 없는 헌터입니다. 하지만 요즘 재미있는 게임을 구입하지 못해 좀이 쑤시는 형편이라 사이버 버그를 한번 노려봅니다. 궁지에 몰린 저를 구해주세요.

버그 본지 표지에 일루전 블레이즈(?), P.8, 일르선 브레이즈(?) 어떤 게 진짜예요. 특별기획1에서「킹 오브 화이터즈 '94」구사나기교(X), 초치경(O), 니까이도 베니마루(X), 이계당홍구(O), 다이몬 고로(X), 대문오광(O)

◆◆◆◆◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆◆◆◆◆

가을과 찾아온 고독 그것이 헌터들의 큰 문제점입니다. 여름 내내 뛰어다녀도, 인정받는 사람이 한정되어 있는 것에 허탈함을 감추지 못하는 헌터들, 모두들 오락실로 모여 괜한 버철 싸움쟁이들만 두들기곤 하죠. 우리 모두 단합해 이럴 때일 수록 정신 바짝 차려야 합니다. 다음달 창간 2주년을 기념해 대대적인 버그들의 러쉬가 예상됩니다. 또한 IBM PC용 게임은 일루전 블레이즈가 맞으며, 이름의 한자 발음과 원어 발음은 통일이 없어서 가장 많이 사용하는 것을 사용하는 것이 맞을 것입니다. 하지만 '구사나기교'와 같은 것은 많이 사용하지 않으므로 버그라 할 수도…

■등록번호 0004, 인정점수 300점
■권오병/

파렴치 버그 퇴치요

◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆

안녕하세요. 저는 게임챔프를 처음으로 구입했는데, 파렴치한 버그들이 있어 이렇게 POST카드를 이용해 정보를 보내드립니다. 단, 저는 악필인 관계로 조금만 보냅니다.

버그 본지 p.55, 삼성 게임 프라자 체인점 모집 사진의 캡션이 잘못 되었음. p.61, PC엔진 첫사랑 이야기의 제작사는 덕간 인터미디어 입니다.

◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆

으악! 무척 악필이십니다. 하지만 초보치고는 게임에 관한 상식이 보통이 넘으시네요. 특히 틀린 사진의 캡션식별은 초보 수준에서 구사할 수 있는 검색 기능이라해도 게임 제작사를 바로 알아보기에 관심이 많으신 것 같군요. 여기에 만족하지 말고 더욱 열심히 매진하면 언젠가는 꼭 능력있는 헌터가 될 것입니다. 아울러 헌터의 필수품인 돋보기와 사전을 꼭 준비하세요.

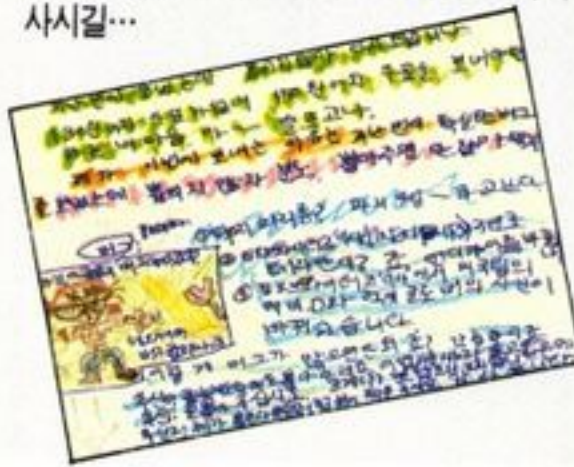
■등록번호 0003, 인정점수 300점
■김선오/

식인 버그헌터 등장!

◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆

제가 이번에 보내는 이유는 지난번에 확실한 버그를 보냈는데, 뽑히지 않자 분노. 뽑아주면 안잡아먹지~ 버그의 내용 소개보다는 네오 사이버 버그 협회의 마크를 만들었는데, 소개해 주세요.

◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆

우악! 글씨체를 보니 어리신 헌터 같은데, 사람을 잡아먹을 정도의 실력을 갖고 계시다면 필히 나중에 큰 헌터가 될 것임에 틀림없군요. 하지만 약한 자를 괴롭히는 일은 절대 해서는 안됩니다. 또한 저는 식인종을 버그보다 더 무서워하는 터라, 그런 협박하신 김헌터에게 점수를 주고 싶지는 않지만 미술 솜씨를 열심히 발휘해 그려주신 은혜에 보답하고 싶습니다. 부디 점수 갖고 행복하게 사시길…

안녕하세요. 저는 게임 챔프를 처음으로 샀는데 제눈에 버그가 유유히 돌진을 해서 이렇게 보내게 됐습니다 (저는 글씨가…)

버그: 부록 P.6 마왕을 물리틴(x)
→마왕을 물리친
P.7 화염으로 멀리있는(x
→화염으로 멀리있는

■등록번호 0005, 인정점수 300점
■김수현/

버그 헌터 1년만에 컴백

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆◆◆◆◆

안녕하세요, 빅보스 님. 저는 어언 1년만에 게임챔프를 사본 독자입니다. 1년전 부모님의 반대로 게임잡지 구매에 어려움이 많았지만, 이제는 이해 해주시는 편이죠. 또한 너무너무 재미있는 게임챔프를 어떻게 잊을 소냐! 저는 결국 1년의 공백기를 깨고 다시 버그헌터로 컴백하게 되었습니다. (부모님은 못마땅한 부분이 조금은 남아 있지만…) 하지만 챔프는 많이 변해 그동안 실력을 쌓아온 많은 독자들에 밀려 각코너에 참여하는 것을 포기했습니다. 하지만 버그쟁이 실력은 죽었다 깨나도 자신있어요. 으헤헤헤, 나의 컴백을 기념해 몇개의 버그를 소개해 드리죠.

버그 우하하! 엄청난 버그, 실로 엄청난 버그가 아닐 수 없습니다. 챔프 본지의 광고좌, 우측에 발행일이 한달 앞서 갔습니다. 이런 웃지 못할 미세 버그는 박멸해 주세요.

◆◆◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆◆◆

음… 컴백한 독자 치고는 꽤 노련미가 있는 것으로 추측됩니다. 이것은 사회의 잘못된 인식 속에 싹튼 게임에 관한 부정적인 견해로 일어난 김헌터의 수난이라고 해도 되겠죠. 챔프는 새로운 게임사회 구축을 위해 힘쓰고 있는데, 빅보스 역시 버그 박멸을 위해 힘쓰겠습니다. (횡설수설 : 음—잠시 미소녀 그림 보고 있었음) 정신차리고 보니 정말 날짜가 틀렸네요. 바로 이 부분을 잡지에서는 세네카라고 하는데, 이달의 베스트 버그중 하나입니다. 다음달에 또 멋지게 버그를 잡아 보내시면 컴백을 기념해 사이버 버그헌터로 추천해 드립죠… 건강하세요.

■등록번호 0006, 인정점수 300점
■이근만/

무내용이 상버그

◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆

버그 표지, 드래곤 퀘스트(X), 드래곤 퀘스트(O) GOGO악크맨 RPG화(X), 액션화(O), 크로너 트리거 94(X), 크로노 트리거(O)

◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆

이밖에 많은 버그를 보내주셨으나, 그밖에 아무런 내용이 없었습니다. 이렇듯 특급 버그를 많이 보내주시고도 사이버 버그로 추천받을 기회를 놓치는 것은 정말 허무한 일입니다. 하다못해 "밥먹었냐"는 한마디만 물어봤어도 섭섭하지는 않았을 것을…(다음달에 "밥먹었냐"고 묻지는 마세요) 여하튼 근간 헌터의 속사정과 명료한 내용을 넣어 주시기를 바라며, 챔프맨으로 느낄 수 있는 감동적 사연을 부탁드립니다.

■등록번호 0007, 인정점수 300점
■지문구/

달용이 똥파리도 새다!

◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆

저는 버그 왕초의 열렬한 팬입니다. "달용이의 똥파리도 새다" 이말인 즉슨 "새내기 버그헌터도 네오사이버 헌터다" 아휴, 속시원해. 그럼 제가 잡은 버그를 공개하겠습니다.

버그 P.60~63, 격투액션, 대전액션 무엇이 다른가요. 부록 표지 버그, 게임코믹이라고 했는데 게임 코믹은 본지였습니다. 부록P.14, 데뷰라(X), 데브라(O)

◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆

오호호, 무슨 말인가 한참 생각했네… 역시 초보자는 유머가 있어야 신선한 감이 있다고 할 수 있지요. 이름도 지——문구라고 강조했는데, 혹시 종이 파는 문방구의 줄인말이란 소리는 안 들었나요. 농담이고, 일단 초보자이며, 기존의 경력있는 헌터와 비교해 손색이 없다는 표현이시군요. 네, 그렇습니다. 전혀 손색이 없었습니다. 오히려 더 괜찮다고 한다면 경력헌터들에게 실례가 될지 모르겠네… 우선 격투 액션은 서로 격투기를 이용해 대전하는 게임으로 포괄적으로 본다면 대전 액션이 더 큰의미를 갖고 있겠죠. 대전은 축구, 농구, 배구, 권투, 태권도 등이 다 포함되니까요… 일단은 중형 버그로 선정하겠습니다. 다음부터는 버그를 좀더 세분화해야겠다는 생각이 드는군요. 그럼 똥파리새들도 힘내세요.

이달의 네오 사이버 버그헌터

■등록번호 0001, 인정점수 슈퍼컴보이용 팩 1개
■장은정/

버그계 여성헌터의 진출

◆◆◆ 발신자 내용 검색 ◆◆◆

안녕하세요. 작년부터 버그 왕창 쌓아두고 기다리고 있었던 원로 버그헌터입니다. 저는 15세의 귀여운(?) 여자입니다. 이제는 여자도 버그를 논할 때가 된 것같군요. 일단은…

버그 P.61, 게임아츠에서 만들었다고 해서 「우루세이 야츠라」라고 쓰면 틀린 표기입니다. 「우르세이! 야츠라」가 맞겠죠. P.68, 크로노 트리거 왼쪽에 '~+호리이 유지 드래곤 퀘스트'에서 괄호가 없어요. 드래곤 퀘스트만 차별하는 겁니까? 따라서, '호리이 유지(드래곤퀘스트)'라고 해야지 맞죠.

그외에 더 찾을 수 있지만 가련한 여성의 몸으로 이쯤 보였으면… 저는 게임을 시작한지 4년쯤되어 아직은 잘 모르는 부분이 있는데, 챔프를 통해서 많은 것을 알게 되어 기쁩니다.

◆◆◆◆ 수신자 응답 ◆◆◆◆

응답은 감탄, 감탄, 감탄. 우와 이쯤되면 여성의 사회진출도를 확실히 따져 볼 수 있을 것같은데요. 장헌터의 열성은 남성 헌터에게 귀감이 될 것입니다. 본론으로 들어가 '야츠라'버그는 최근에 많이 대두되는 버그이며, 적절한 지적이었습니다. 가랑비에 소매자락 젖는다는 말도 있듯이 이런 사소한 버그들이 게임산업에 지대한 영향을 미칠 것입니다.

그밖에 사이버 버그헌터 리스트

Start file searching

박노균/
노윤우/
오장근/
김창일/
황민규/
이재강/
이찬일/
강윤호/
오재찬/
윤정한/
나경렬/
안상수/
김창호/
김병식/
송근수/
오경한/
박한일/
안호균/
유창아/
장민수/

End file searching

위 헌터들에게는 챔프점수 50점씩을 드립니다.

그밖에 10월호 사이버 버그 서식지

P.36, 광고란에 매직보이와 겜돌이의 사진이 바뀌었습니다.
P.69, 크로노 트리거 하단, 온천하고 가세요(X), 온천에서 목욕하고 가세요.
P.117, 버철화이터에서 재키(X), 잭키(O)
P.130, 아틀라스(X), 아트라스(O)
P.140, 칼럼리스트의 탈자와 애니세데 거지(X), 애니세대 저자
각 페이지의 사양틀에 대상련영(X), 대상연령(O)
P.13, 마계의 왕과 승원신(X), 마계의 왕과 계왕신(O)
P.15, 손오공이 죽은 후에 머리에 환이 없음.
P.16, 데부(X), 데뷰(O)

여러분들의 열화와 같은 성원에 감사드립니다. 반면에 정성들여 잡은 사이버 버그를 소개해 주지 못하는 빅보스의 마음은 찢어집니다. 지면상 소개해 드리지 못한 분들에게는 직접 전화해 등이라도 치고지고… 흐뭇한 빅보스의 마음…

챔프초대석 대교컴퓨터 함영호 차장

"멀티미디어로 새로운 교육방식에 도전"

지난 9월 5일 인터콘티넨탈 호텔에서 대교 컴퓨터 주최로 열린 멀티미디어 소프트웨어 전시회는 대교 컴퓨터에서 개발된 교육용 소프트웨어와 멀티미디어의 적절한 조화를 일반에게 새롭게 인식시킬 수 있는 기회가 되었으며 멀티미디어용 소프트웨어 시장에 다시한번 커다란 이슈를 만들었다.

챔프는 멀티미디어 시장에 불을 당긴 대교 컴퓨터 함영호 차장으로부터 멀티미디어 사업 방향을 알아본다.

＊대교 컴퓨터의 소개를…

(주)대교는 88년 '눈높이' 학습지로 시작해 교육용 서적 시장에 참여, 현재 6개 계열사가 전국 300여개 있으며, 1만명의 직원이 근무하고 있는 회사입니다.

'대교 컴퓨터'는 1만의 업무를 담당하는 중추 전산망 구축을 시작으로, 현재는 멀티미디어를 기반으로 다양한(교육,컴퓨터,업무) 소프트웨어를 제작, 판매하고 있으며, 앞으로 CD를 매체로 한 3DO와 IBM-PC용 소프트웨어 제작에 본격적으로 진출할 계획을 갖고 있습니다.

＊현재 계획중이신 컴퓨터 교육 계획에 관해서…

이제 대교는 기존의 웅진,계몽사,재능 등과 어깨를 나란히 하는 교육지란 이미지는 어느정도 구축되었다고 봅니다.

현재 출판 시장의 이미지를 그대로 유지하며, 동시에 첨단 기기인 컴퓨터를 이용한 교육 방식을 새롭게 구축하는 한편 95년까지 컴퓨터를 이용한 새로운 교육방식을 국가적인 차원에서 정착시킬 계획을 갖고 있습니다. 현재는 가장 적절한 컴퓨터 교육 방식을 연구중에 있으며, 계속해서 발매되는 소프트웨어는 외국의 기술력을 1%도 의존하지 않고 독자적인 개발 시스템을 구축했습니다.

＊'첨단산업을 통한 구체적인 교육'이란…

지금까지 발매된 교육용 소프트웨어의 경우 단순히 구매 이후 사용자에 의해 이루어지는 단순한 방법의 구성을 얘기하는 것인데, 사용자의 의지에 따라 얻어지는 교육 효과는 틀려진다고 봅니다. 이러한 단점은 상호적인 수단이 필요한데, 예를 들어 선생님과 학생이 동시에 컴퓨터를 이용하며, 교육 내용 역시 컴퓨터를 이용해 처리하는 방식으로 적절한 통신망 구축을 목표하고 있습니다. 또한 각가정에 보급된 CD-I, 3DO와 같은 첨단 산업 분야에 교육적 부분을 지속적으로 담당할 계획입니다.

문의처: 대교컴퓨터(528-0330)

전문점 탐방 대치동 [토탈게임]

"열린 마음, 열린 게임공간!"

가을비 맞으며 !

"가을♪ 비처럼 슬픈♪ 노~래를 이 순간♩ 부를 꺄아~ "

아니 겨울비던가, 헤깔리!

가을도 점점 깊어가는 찬바람 불어 좋은 어느날, 고독을 씹으며 거리를 걷다가 갑자기 수신된 통신, 삐삐삐…. 이거 완전히 분위기 깨누만. 여기서 챔돌이의 폼잡기는 끝나고 출동명령이 내려졌다. 그곳은 다름아닌 토탈게임 대치지점! 용산 게임업계의 산증인이며 게임에 대해 조금이라도 관심있는 사람이라면 누구나 다 아는 포스트의 대리점으로 강남 게이머에게는 너무도 유명한 게임매장이다. 그렇다면 어디 출동해 볼까? 산성비 맞으면 대머리 될 위험이 있으니 워프로 갈까, 아니야 전통있는 매장을 가는데 비쯤이야 좀 맞고 가지 뭐! 앗, 저기 보인다! 거대한 아파트 숲으로 둘러싸인 청실상가 1층에 아담하게 자리잡고 있네!

시원하게 트인 토탈게임의 열린 사장님

우린 항상 열려 있어요!

여기저기 게임매장이 있는 곳이라면 어디든지 달려가는 챔돌이. 이제 '척 보면 앱니다'의 경지에 올라 있는 챔돌이에게 이게 웬 신선한 충격! 대부분의 게임 매장의 구조와는 다르게 시원하게 열려 있잖아! 예쁜 공주님을 둔 사장님 가라사대 "게임을 즐기는 아이들이 보기 쉽고, 만져보기 쉽게 중앙의 선반을 없애고 이렇게 활짝 열었습니다! (아니, 그렇게 깊은 뜻이!) 그리고 이렇게 열려 있으니 아이들도 열린 마음을 갖게 되는 것같아 일석이조의 효과가 있지요."(과연 좋은 매장이야) 이렇게 신선한 생각을 갖고 운영하시는 사장님이 있어서 회원이 많은 것은 당연하지. 회원의 생일이면 어김없이 선물을 보내주고, 다양한 팬시용품으로 고마움을 표시하는 친절한 마음과 게임기, 게임 소프트웨어뿐만 아니라 게이머의 다양한 요구를 만족시키기 위해 게임음악 테이프까지 완벽하게 갖추어 놓은

게이머를 위해 보기쉽게 진열했어요!

정성에 챔돌이 너무 감탄했어요!

게임챔프도 한몫하네요!

아니, 저쪽에 왠 낯익은 책이! 게임챔프잖아.(절대로 거짓이 아닙니다)

아무리 명인이라해도 게임을 하다보면 막히는 곳이 있는 법이다. 그때를 대비해서 갖다놓은 책이 바로 게임챔프.(이렇게 챔돌이를 감격시킨 매장은 처음이야!) 게이머를 끝까지 책임지는 토탈게임, 앞으로 많이 애용해 주세요!

문의처 : 토탈게임 02-555-5415

명인을 찾아라

명인을 찾아라 여덟번째 이야기 문을 엽니다. 꽈앙! 이번엔 누군가? 아니 이준탱 아녀? 죽지 않고 살아 있었구먼. 그 동안 세숫대야 구경하기가 개미 허리 구경하기 보다 힘들더니... 아무튼 이렇게 누추한 곳까지 출현을 하다니 영광이군. 이 준탱은 그동안 무엇을 하며 지냈을까? 그에게 귀청 한번 찢어집시다!

오래간만에 인사 드리는 이준탱

쿠하하하! 챔프 독자 여러분 안녕하십니까?

챔프에 들어 온지도 어언 1년여. 그동안 모습을 나타내지 않아서 궁금해 하는 분들이 많이 있었는데 챔프는 이준탱이 아직 죽지 않았다는 것을 보여 드리겠습니다.

잠시 한눈을 팔다 보니 챔프에 자주 얼굴을 못 내밀게 된 것뿐이라는데.

챔프의 명인중에도 가장 오랫동안 게임을 해왔기 때문에 자칭 숨겨진 명인이라고 떠벌리는 그가 최근에 행한 행보는 무엇일까?

그는 밥보다 좋아하는 것이 두가지 있다고 알려져 있는데 그것은 바로 게임과 음악이란다. 그래서 음악에 투자를 하기 위해 그동안 챔프에 출연을 못한 것이라고 말도 안되는 헛소리를 하고 다닌다.

그가 하는 음악이란 국내에서 가장 인기 없는 장르인 프로그레시브 락이라는 음악인데 과연 잘될까?

음악을 하기 위해서 집의 게임기들을 하나 둘 처분하고 기타와 드럼을 구입하고 또 김 X팔 보다 더 머리를 기르기 위해서 올 여름같은 환상적인 더위에도 땀을 뻘뻘 흘리면서 악착같이 길렀단다. 그리고 밤마다 성수동의 모 연습실에서 개미가 거미가 되도록 그룹 활동을 했다고.

이준탱은 물과 친하지 않다는데

이준탱은 물 종류와 거의 환상적으로 상극이다. 생선 종류는 먹지도 못하고 거기다가 에코 더 돌핀 같은 게임은 전혀 손도 못대고 혼자 낑낑대고 헤매다가 열받아서 게임기를 망가뜨리곤 하니까. 혹시 에코 더 돌핀 같은 게임을 하려고 한다면 결사적으로 막아야만 한다. 그래야 나라를 구하고 지구를 구하고 하나뿐인 우리의 우주를 살리는 길이다.

음악과 게임 없이는 잠시도 세상을 살아갈 수 없다는 이준탱. 그는 오늘도 외친다.

게임은 코나미. 음악은 핑크 플로이드라고.

10월호 [명인을 찾아라!] 당첨자 발표

권하원 /

박해진 /

박준효 /

백승엽 /

고석구 /

#정답:본지 155 하단

당첨자 중에서 서울에 거주하시는 분은 주민등록증 (혹은 주민등록등본이나 학생증)을 지참하여 게임챔프에 방문해 주시고, 지방에 거주하시는 분은 직접 우송해 드립니다.

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 [명인을 찾아라!]담당자 앞

게임챔프 일본어 강좌

"오늘은 즐거운 추석! 영어로 땡스기빙데이…
일본어로는 오봉! 우간다말로는… 음메~ 호호호
춘리도 오늘만은 엄마 아빠를 만나서 [뒹궉]…
이런 유식한 문자를 챔프 독자들이 알리가 없지…!
[중국]으로 간답니다."
오 마이 러브 뒹궉~♬
아이 엠 고잉 투 차이나~♬
마이 네임 이즈 차이나 걸~♬
오 마이 쭝화민국~ 깡시리둥실 둥시리
두둥시리 또또와이 또또!
"아빤테는 진로 소주 한병 반, 그리구 엄만테는 식칼 스무자루…
그리고 남동생 춘섭이한텐 심은하 사진을 사다 줘야지!
근데… 뒤에 따라오시는 지게 진 아저씨는 누구…"
"아이구머니나! 천하에 악마 졸개! 말미잘의 사촌동생!
브랑카닷!!"
"우워우워~ 오 마이 러브 춘리!
장인어른 만나러 가려구 햇고구마 쬐끔 지구왔구먼유~"
"오~ 달아 달아 밝은 달아! 이태백이 놀던 달아!
브랑카 머리 위에 쿵하고 떨어져서 춘리의 한을 풀어다오~"

일본의 소리를 찾아서

김 온 — 챔프점수 1,000점

일본어	발음	뜻
ゴーンゴーン	공-공-	땡땡(교회 종소리)
チリンチリン	치링치링	짤랑짤랑(두부장수 종소리)
ドンドン	동동	둥둥(북치는 소리)
グーグー	구-구-	쿨쿨(코고는 소리)
ドキドキ	도키도키	두근두근(가슴뛰는 소리)
ポン	퐁	펑(병마개 따는 소리)
ガチャン	가창	쨍그랑(접시깨는 소리)
コツコツ	코츠코츠	똑똑(노크 소리)
バタン	바탕	쾅(문닫는 소리)
ズドーン	즈동	탕(총소리)
パーン	팡-	펑(풍선터지는 소리)
ピシャリ	피샤리	철썩(뺨때리는 소리)
ピカリ	피카리	번쩍, 우르릉, 쾅 (번개, 천둥, 벼락치는 소리)
ゴロゴロ	고로고로	
ドカン	도캉	
ポタポタ	포타포타	후두둑 후두둑(비떨어지는 소리)
パカパカ	파카파카	따가닥 따가닥(말달리는 소리)
ウヒヒヒ	우히히히	으흐흐흐(기분 나쁜 웃음소리)
ワイワイ	와이와이	와글와글, 시끌시끌 (사람들 떠드는 소리)
ガヤガヤ	가야가야	

※ 의문사항은 전화 문의나 팩스를 이용하세요!
(☎ 702-3213 FAX 702-3215)

초무투전 Z기술모음집

류근일 — 챔프점수 800점

	일본어	발음	뜻
베지타	ビックバンアタック	빅쿠반아탁쿠	빅벤 어택
	ファイナルフラッシュ	화이나루후랏슈	화이널 후래쉬
	スラッシュアロー	스랏슈아로-	슬래쉬 아로우
	スーパーダッシュ	스파닷슈	슈퍼 대쉬
	ドライビングエルボー	도라이빙구에루보	드라이빙 엘보
트랭크스	バーニングアタック	바-닝구아탁쿠	버닝 어택
	フィニッシュバスター	휘닛슈바스타-	피니쉬 버스터
	ライトニングダッシュ	라이토닝구닷슈	라이트닝 대쉬
피콜로	ソニックキック	소닉쿠킥쿠	소닉 킥
	ミスティックスルー	미스틱쿠스루	미스틱 드로우
셀	エネルギーショット	에네루기-숏토	에네르기 쇼트
	アストラルショック	아스토라루쇽쿠	아스트랄 쇼크
	ライジングアタック	라이징구아탁쿠	라이징 어택
	グランドスライダー	구라인도스라이다-	그라인드 슬라이더
보작	グランドスマッシュ	구라인도스맛슈	그라인드 스매쉬
	バイシクルスマッシュ	바이시쿠루스맛슈	바이시클 스매쉬
	スマッシュハンマ	스맛슈한마	스매쉬 해머

「ア」로 시작되는 게임 일본어

김황용 — 챔프점수 300점

일본어	발음	뜻
アーケードゲーム	아-케-도게-무	아케이드 게임
アールピージー	아-루피-지-	RPG(롤플레잉)
アイテム	아이테무	아이템
アクションパズルゲーム	악숀파즈루게-무	액션퍼즐게임
アクションロールプレイングゲーム	악숀로-루프레잉구게-무	액션롤플레잉게임
あたりはんてい	아타리한테-	적중 판정
アダルトソフト	아다루토소후토	성인용 소프트웨어
アップ	압푸	업(UP)
アニメーション	아니메-숀	애니메이션
アドベンチャーゲーム	아도벤챠-게-무	어드벤처 게임
アルゴリズム	아루고리즘	알고리즘

사랑에 관한 일본어

양우진 — 챔프점수 300점

일본어	발음	뜻
あい	아이	사랑
こいびと	코이비토	연인
つきあい	츠키아이	교제
れんあい	렌아이	연애
はつこい	하츠코이	첫사랑
デイト	데이토	데이트
であい	데아이	만남
こんやく	콘야쿠	약혼
けっこん	켓콘	결혼

춘리의 일본어 한마디

あなたは どんな ゲームが すきですか.
당신은 어떤 게임을 좋아하십니까?

あたしは IBM-PC ゲームが すきです.
저는 IBM-PC 게임을 좋아합니다.

일본어로 알맞은 답을 적어보내 주세요. 다섯분을 추첨해서 IBM-PC 정품 디스켓을 선물로 드리겠습니다.

챔프마당 I

신세대 챔프 독자 중고주의 선언!

안녕하세요. 챔프마당의 마당녀입니다. 자신이 당장 갖고 싶거나, 급히 처분하고 싶은 물건이 있다면 지금 관제엽서에 아래 양식을 작성해서 챔프 마당 담당자 앞으로 보내주세요. 꼭 필요한 사람들에게 도움을 주는 것! 이것이 게임챔프 신세대의 중고주의 방식입니다.

쌤쌤마당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
SFC+주변기기+패드2+팩2+2만원	MD+MD-CD주변기기+CD1	20:30-22:00		장정섭
네오지오+용호의 권2	SFC+팩+PC-DUO+CD	17:00-18:00		윤은영
MD+소닉2.3+용호의권+통키+대마계촌+뉴질랜드스토리+패밀리팩	SFC+팩2+조종기 2	10:00-14:00		박 용
SFC+팩3(월드히어로즈등)패드2+2만원	PC엔진듀오R	아무때나		오세정
파워스틱 6버튼 조이스틱 겸용2개	다우슈퍼 조이패드2	월,수,금,일 아무때나		이정용
MDⅡ+주변기기+스틱1+패드2+팩4	SFC+주변기기+패드1+팩1(슬램덩크)	18:00-22:00		강대곤
SFC+팩1+패드1+스틱2+FC(TV연결)+게임잡지4	SFC+팩1+패드2+주변기기	18:00-22:00 월-금		하태경
SFC+팩2(슈퍼스트리트화이터2등)+조이패드2	PCE+CD1-2	아무때나		안윤찬
FC+팩15+전자총+코비카쌍안경	핸디겜보이+팩3+TV튜너	17:30-21:00		양정수
일제R/C+주변기기	PCE+주변기기+CD1-2	17:00이후		김현철
SFC용유턴트워리워즈 또는 용호의 권	SFC용 NBA농구 또는 J리그사커	16:00-18:00		김홍성
MD+6버튼패드1+팩2+무도회	핸디알라딘보이+TV튜너	17:00-18:00		이학모
MD용베어너클3+아랑전설	환타지스타 또는 샤이닝포스2	18:00이후		윤성대
MD+팩3+패드+조이패드	SFC+팩2	20:00-22:00		정상민

판매마당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
SFC용팩 아랑전설2 드래곤볼초무투전2	10만원	일요일 12:00-20:00		이종우
SFC팩2+란마1/2 초기란무+공룡왕국대모험	상호만족가격	16:30이후		이동근
재믹스게임기+팩10+스트리트화이터1권	5만원	평일 20:00-22:00		정호석
SFC+패드2+AV단자+어댑터+FFVI, 슈퍼마리오	19-20만원	17:30-20:00		이혁진
FC+팩+노래방팩	6만원	아무때나		이태회
MD+주변기기+조이패드+팩5	7-8만원	18:30-19:00		최세헌
MD+메가CD+CD4+팩7+무선패드	40만원	월,수,금 19:00-23:00제외		허용우
SFC+FFV+단자+UFO+디스켓5+애니메이션	35만원	20:00-22:00		조성준

구합니다

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
FFV분석집	상호만족가격	17:00이후		서진원
PCE L1	상호만족가격	주말 16:00-20:00		김진태
UFO PRO6(26M 디스켓 34장포함)	28만원-29만원	토요일 환영		성욱
MXS모니터(칼라, 흑백)	상호만족가격	일요일		최종묵
SFC용 미소녀전사 세라문	4만원-5만원	17:30-20:00		임정열
MD용랜드스토커 케이스	5천원-1만2천원	아무때나		이영호
IBM PC게임 음악CD	상호만족가격	아무때나		김신영

알립니다!

알립니다. (게임클럽, 게임제작, 공고, 대회, 축제 환영)

알림내용 : 재미있는 MD팩이 많이 있습니다. 교환하여 사용하고싶으신 분은 어서 수화기를 드세요!
연락시간 : 평일 16:00-22:00 휴일 : 12:00-22:00
연락처 :
이름 : 이영호

알림내용 : UFO용 디스켓을 게임당 2천원~4천원에 팝니다. 유저 여러분 연락주세요!
연락시간 : 주말
연락처 : (02)243-5700
이름 : 이종복

변화하는 국제화 시대에 대응하며 챔프마당 이용자의 편의를 제공하기 위해 약자를 지정합니다.

- ○슈퍼컴보이, 슈퍼패미컴 : SFC
- ○수퍼알라딘 보이, 메가드라이브 : MD
- ○네오지오 : NG
- ○PC엔진 : PCE(듀오)
- ○패밀리 : FC
- ○겜보이 : GB
- ○핸디알라딘보이, 게임기어 : HGG
- ○핸디컴보이, 게임보이 : HGB

또한 연락시간은 전시(전쟁시)를 대비해 00:00-24:00으로 통일합니다.

○잘쓰면 이익! 못쓰면 헛고생!

위 내용으로 인해 일어나는 불미스러운 사고는 본사가 책임지지 않으며, 참여자 분의 주의도 부탁드립니다. 또한 전화번호 공개를 원치 않으시는 분은 연락처에 주소를 쓰셔도 무방합니다.

○장난전화를 삼가세요.

최근 전화서비스 전산화로 장난전화시 전화 거신 분의 전화번호 조회가 가능하므로 형사고발의 조치가 있습니다.

○인기코너 챔프마당에 참여하시려면

챔프마당에 참여하시기 위해서는 원하는 코너의 양식에 따라 내용을 엽서에 기재하신 후 아래 주소로 보내주세요.(단, 위 양식대로 보내주시지 않으시는 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품의 가격이 현실과 맞지 않는 분, 이름을 기재하지 않거나 가명으로 기재하신 분은 참여하실 수 없습니다.)

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 챔프마당 담당자 앞(우편번호 : 140-111)

마감은 매월 10일까지 입니다.

게임매장이 한자리에 모였다!

챔프마당 2

챔프 독자 보세요!

이번 게임 매장에서 추천하는 좋은 상품들이 많이 나왔습니다. 직접 매장에 전화해서 정보를 얻으시고 좋은 상품 많이 구매하세요.

매장 사장님 보세요!

게임관련 물품 구입 및 판매에 대한 정보와 홍보를 원하면 이 코너를 많이 이용해 주세요. 팩스, 엽서, 전화로 '챔프마당 2' 담당자에게 신청하시면 매월 5일에 발행하는 게임챔프 본지에 게재됩니다.

●챔프티켓 상품교환 요령●

1년간 수고하셨습니다!

그간 고생 많으셨습니다. 꾸준하게 아껴주신 독자여러분을 위해 마련한, 타잡지에선 찾아볼 수 없는 보너스 서비스! 1년간 모아오신 챔프티켓으로 여러분이 원하는 선물을 받으실 수 있는 기회가 왔습니다. 선물을 받으실 분은 아래 응모요령을 참조하세요. 그리고 창간 2주년부터 1년치의 챔프티켓을 모아 오신분들께도 같은 혜택을 드리오니 앞으로도 1년간 빠짐없이 챔프티켓을 모으시기 바랍니다.

응모요령

방법

93년 12월호(창간1주년 기념호)부터 94년 11월호까지 챔프티켓을 모두 모으신 분은 받고 싶은 단행본의 이름 또는 창간기념 게임음악 CD등을 적어서 보내주세요. 보내실 때는 반드시 자신의 전화번호를 꼭 기입하시고 1년치 모은 챔프 티켓을 보내주세요. 우편으로 받고자 하시는 분은 소포 우송료 우표(130원) 5장을 동봉해서 챔프로 보내주세요. 서울 및 수도권 지역에 거주자는 직접 방문해서 선물을 수령하시기 바랍니다.

선물 목록

창간기념 게임음악CD, 드래곤볼Z3, 드래곤볼Z외전, 성검전설2, 내일은 없습니다, 평화를 위하여, RPG환상사전, 웃는닌텐도 달리는 세가, 93올게임 카탈로그 중 택1(많은 독자분들이 상품을 타기위해 보내므로 일부품목은 품절될 수도 있습니다. 그러므로 1지망과 2지망 2개 품목을 적어 보내주세요.)

보내실곳

서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
챔프티켓 담당자 앞

보내는 기간

10월 5일~11월 5일까지(기간내에 선물교환 신청을 하지않으면 1년치 챔프 티켓이 무효처리가 되오니, 이점 양지하시기 바랍니다)

상품받는기간

11월 11일~11월 30일까지 (서울 및 수도권에 거주하시는 분은 우표를 동봉하지 마시고 본사로 직접 방문해 상품을 수령해 가오시기 전에 반드시 미리 전화해서 담당자와 시간약속을 하시기 바랍니다.)

문의

702-3214 (챔프 티켓 담당자)

상 호	특별취급품목	전화번호
B&T(비. 엔. 티)	IBM-PC게임, 게임기 일체	703-4240
게임기백화점	SFC, 네오지오, 수퍼알라딘보이, CD전문	715-3131
게임아카데미	슈퍼컴보이, 현대겜보이	711-3838
게임1번지	미니컴보이, 핸디겜보이, 슈퍼컴보이	711-2864
게임동산	SFC, MD 및 각종게임기	704-2167
게임라인	슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이, 슈퍼컴보이팩	713-7033
게임랜드(1매장)	IBM게임, CD롬타이틀, 슈퍼스틱, 파트너게임기	712-3682
게임랜드(본점)	CD롬타이틀, IBM-PC게임도매	719-4044
게임뱅크	네오지오, SFC전문, IBM-PC게임	706-5807
게임본부	중고물물교환의 원조	701-1667/8
게임센스	각종게임기, 팩판매 및 중고전문	702-3247
게임아트	삼성, 현대총판, SFC, MD, IBM, CD알라딘	719-4032
게임21세기	각종게임기도소매, 중고교환판매, 통신판매, 회원제도	717-0818/9
게임왕자	IBM, 중고게임기	706-9097
게임유통	네오지오	706-3070
게임챔프	슈퍼컴보이, M/P, IBM-PC, 네오지오, 중고교환	712-8349
게임천지	해태전기종, 네오지오, MD-CD	702-3447
게임코리아	각종게임기도매 및 판매, 교환, 수리	704-2278/9
게임클럽	중고게임기전문점	713-0143/4
게임타운	신종, 중고교환	706-5599
게임터미날	네오지오	711-6993
게임파워	중고교환, 판매, AS수리, 통신판매, 게임머신	706-9002
게임피아	슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이	715-0690
게임펀치	메가보이, FA333, 현대슈퍼미니컴보이, IBM	706-1555
게임황제	중고게임기보상판매, IBM, 네오지오	719-0381
국제전자	각종중고전문	718-9208/9
나우게임	슈퍼컴보이, M/D, 중고판매, 매입	702-2433/4
니코전자	세이버게임기	703-8790
네오지오전문기	네오지오, 조이스틱, 게임팩	719-7156
대성전자	물물교환, 게임기수리전문	701-5422
대전 광운 게임	중고게임 매입, 교환, 예약판매, 회원제 신설	04-531-2854
돌핀	네오지오, S/F, M/D, G/G, G/B	719-9698
라스	게임기전기종	704-1500
매직게임프라자	패밀리, 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이	717-0238/9
맹호게임	통신판매, 회원제도, 게임기전기종, 각종CD게임	715-2228
모닝게임	게임기전기종	701-6006
보물섬	수퍼알라딘보이, SFC	719-4564
불독소프트	슈퍼컴보이, IBM-PC	703-0043
삼우전자	네오지오, CD, IBM, 슈퍼컴보이, 패밀리, SFC, MD	706-8833/4
슈퍼게임	컴퓨터게임, 소프트웨어및 게임전기종 취급	713-4374
스테이지 원	슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이2, CD알라딘	702-5087
아프로만	IBM-PC 게임 전문	704-4277
영게임	수리 및 IBM-PC게임기 전품목	712-3251
영일전자	굿보이게임기, 다우게임기	713-0199
용산게임동네	미니컴보이, 핸디전문	712-4324
원바이원	16비트 물물교환, 슈퍼컴보이, CD전문, IBM-PC	711-7166
월드게임	슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이	706-6669
으뜸게임본점	음악CD, IBM-PC게임, 슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이, 네오지오	703-1564
(주)거보무역상사	게임기전품목, 슈퍼콤X-PLUS, 해태바이스타	701-4290
조이컴	MD, SFC, IBM-PC, 게임기 주변기기	711-2598
조이랜드	게임기, IBM-PC게임, 주변기기	701-8371
태경테크	각종게임기S/W, IBM-PC도매	711-5661
태영전자	동서 및 SKC IBM 게임 전문	718-4400
포스트	수퍼알라딘보이, 슈퍼컴보이, IBM-PC 등	715-3393
하나게임	SFC, 네오지오, MD, CD알라딘보이	714-4556
호키포키(용산점)	네오지오, 슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이2, 알라딘CD, IBM-PC	704-2148
호키포키(나진점)	슈퍼컴보이, 미니컴보이, 수퍼알라딘, CD알라딘, 핸디알라딘	716-8808
CD타이틀천국	IBM용CD롬타이틀, PC게임, 조이스틱 등	716-7021

'챔프마당2'에 참여하실 게임관련 매장, 업체는 본사로 연락주시면 100% 게재해 드리겠습니다.

참! 챔프마당에서는 매장 사장님들과 독자 여러분을 더욱 가깝게 하기 위해 좋은 매장 추천제를 실시하고 있습니다. 자신이 가 본 매장중 좋은 매장의 이름과 이유를 보내주세요. 매월 1명을 뽑아 매장에서 협찬하는 선물을 드리겠습니다.

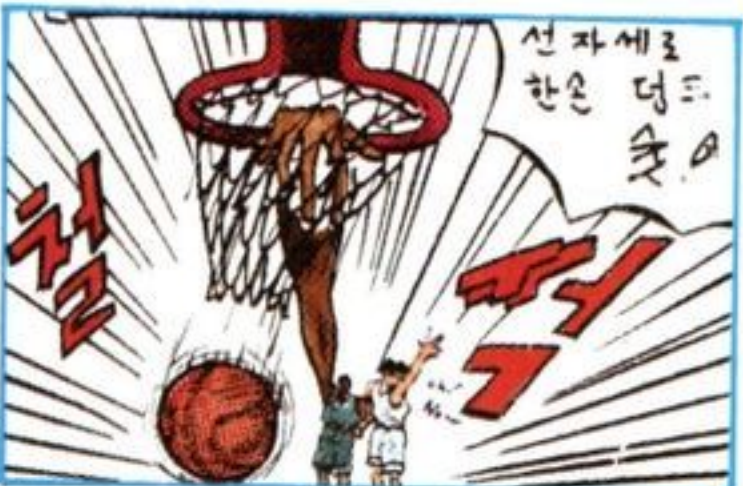
전화번호 : 702-3213
담 당 자 : 게임챔프 '챔프마당2' 담당자

네토막 만화극장

네토막 만화극장의 히어로인 우리들의 기똥차 씨. 남들은 쓸쓸해하고 고독해하는 가을만 되면 마냥 즐거워 거의 제정신이 아니랍니다. 이렇게 스산한 가을이 되면 자신의 심오하고 숭고한 예술혼을 더욱 불태울 수 있다나 뭐라나…
어쨌든 챔프가족 여러분! ! 이때가 바로 기회 아니겠습니까?
기회는 도전하는 자에게만 주어진다는 건 불후의 명언이지요!

①농구의 천재 달심!!

이상진/

챔프점수 1,000점

②게임정보는 역시 챔프!!

챔프점수 800점

③송백정의 신필살기!!

이충모/

챔프점수 600점

그외 애석상을 받으신 분

김우주/
김경수/ -30
송민석 동
최완진
안창원/
이상현/
이일수/
김영민/
김태영/
여현동/
15/4

♥ 네토막 만화를 보내주세요 ♥

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8Cm, 세로 4~5 Cm 박스 4칸(박스간격 5mm) 규격으로 보내 주시면 됩니다.(만화 제목 명기 할 것!)

보내실 곳 : 우편번호140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02-702-3213)

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

마마하하 위로상

④불쌍한 마마 하하!

안효원/

챔프점수 500점

버철화이터 홍보상

⑤버철화이터 데모(?)!!

챔프점수 500점

이혼다 모독상

⑥그게 나여요!!

챔프점수 300점

이달의 명장면

명장면 응모 방법

본 컬럼에서는 게임과 만화, 애니메이션에 관련된 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 자신이 경험해 본 게임이나 만화의 명장면을 비디오 테이프에 녹화해서 보내 주시면 소정의 챔프점수를 드립니다.
(1위 : 5,000점, 2위 : 4,000점, 3위 : 3,000점, 4위 : 2,000점)

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 [이달의 명장면] 담당자 앞

응모 방법 : 비디오 테이프나 디스켓에 작품을 담은 다음, 파손되지 않도록 포장해 주십시요.
IBM PC 게임의 경우, PC-통신을 이용해도 무방함 (하이텔 ID : champg)

마감 : 연중무휴
(응모작이 많은 관계로 응모한 달에서 훨씬 뒤에 게재될 수도 있음)

※ 주의사항 : 응모한 작품은 반환되지 않으니 이점 이해해 주시기 바랍니다

아! 여신님

첫만남의 느낌

지상으로 내려온 여신님은 베르단디에게 전화를 걸고 거울을 통해 해맑은 모습을 사알짝… 그런데 베르난디는 너무도 놀란 나머지 식탁을 들러엎고 만다… 웃음이 절로 나오는 이 장면을 통해 둘 사이에 순수한 무언가가 싹틀 것같은 느낌을 지울 수 없다.

김웅진/

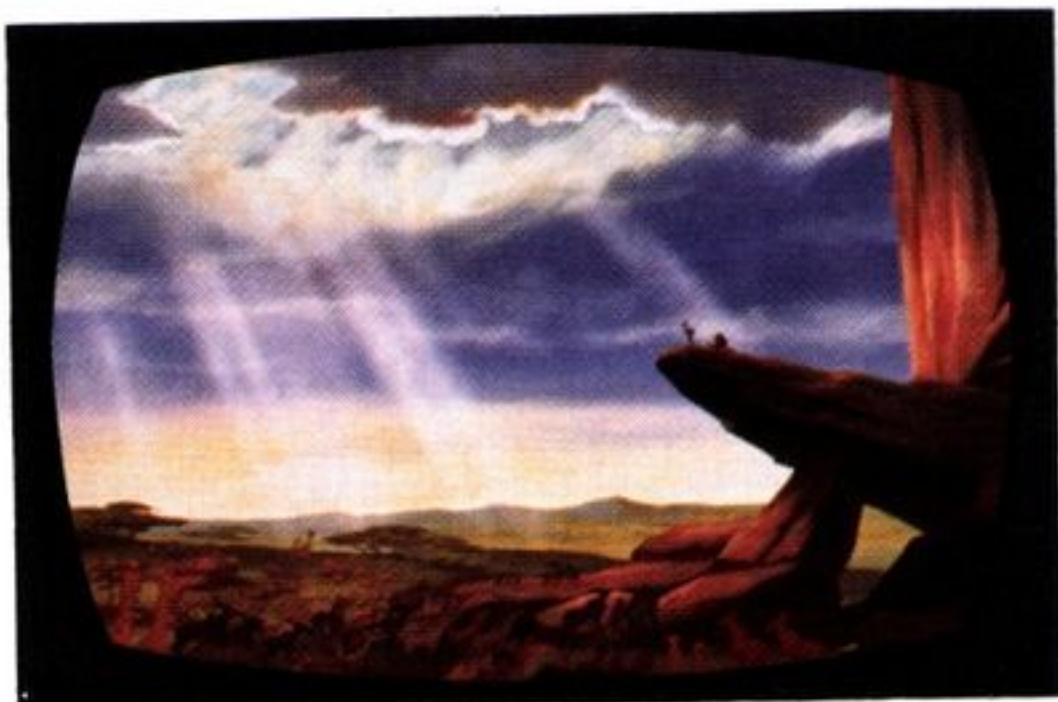
챔프점수 5,000점

2위 란마 1/2

극장용 애니메이션 중에서

세나를 위해 비룡승청권을 쓰는 란마. 나도 사랑하는 여인을 위해 목숨을 아끼지 않는 사람이 되고 싶다.

조인범/[illegible]광

챔프점수 4,000점

3위 킹 오브 화이터즈 '94

선전포고

아랑전설과 용호의 권을 좋아한다구? 후후훗… 격투가 뭔지 모르고 하는 소리지… 본격 격투 액션의 진수, 킹 오브 화이터즈 94가 나가신닷!!!!!!!

차홍섭/[illegible]

챔프점수 3,000점

4위 라이온 킹

영화 라이온 킹 중에서

심바, 무파사, 스카, 라피키,
자주, 반자이 & 에드, 나라, 품바,
티몬.
잊을 수 없는 라이온킹의 이름들이여!

이종길/[illegible]

챔프점수 2,000점

챔프 만남의 광장

산골짜기에서 불어오는 바람의 교향곡. 저 산은 내게 단풍의 속삭임을 들려주는데… 아~ 힘겨운 시험만 끝나면 테리모자 쓰고 훌쩍 떠나고 싶다! 그리고 누군가 그 길을 함께 해준다면…

우리는 그야말로 신세대! 우리의 사전에는 주저함이란 없다!! "하고 싶어…"가 아니라 "하면 된다!"고 외쳐보자!!

〈펜팔〉

김규일 (고교생·17세)

●안녕하세요! 우표 및 엽서 수집과 만화책 읽기를 좋아하고 컴퓨터 게임을 주특기로 하는 규일이입니다.
나이 제한은 없지만, 여자라면 더욱 좋겠죠! 흐흐흐~ 부담없이 편지보내 주세요.

●연락처 :

윤은영 (중학교 2학년·15세)

●안녕하십니까! 저는 응암동의 ○○중학교에 재학중인 윤은영입니다. 취미도 게임, 특기도 게임입니다. 건전한 정신의 소유자이며, 항상 진실한 우정을 나눌 수 있는 15세의 소녀를 찾고 있습니다.
"누구 저랑 친구하지 않을래요?"

●연락처 : 서울시 은평구 응암3동 397-81호 8/7

이동기 (중학교 3학년·16세)

●이 세상에 MD가 있고, MD를 사랑해주는~♬
MD 유저들과 함께 게임을 하고싶어~♬
안녕하세요! 수퍼 알라딘보이가 최고의 게임기라고 믿고있는 이동기입니다. MD에 관심있는 제 또래 유저들의 많은 연락바랍니다.

●연락처 :

패왕 한 (고교생·17세)

●전설의 사무라이 [미야모토 무사시]를 존경하는 이 시대의 마지막 사무라이 [패왕 한]입니다. 그런고로, 사무라이 스피리츠를 굉장히 사랑하는 사나이… 그런고로, 일본 애니메이션 및 영화음악을 무지하게 많이 보유하고 있는 사나이… 그런고로, 답장은 칼같이 해드립니다!

●연락처 :

박미령 (중학교 1학년·13세)

●안녕하세요! 저는 애니메이션과 음악, 만화그리기, 그리고 란마를 사랑하는 소녀예요. 저와 같은 취미를 가진 소녀와 사귀고 싶어요.

●연락처 :

김우주 (고교 1학년·17세)

●안녕하세요! 대전형 게임을 지극히 사랑하는 고등학생입니다. 게임 경력이 장장 9년!! 게임을 좋아하시는 분들~ 편지 팍팍 하세요! 착하고 예쁜 여학생이라면 정~말 좋을텐데…

●연락처 :

유성수 (중학교·15세)

●안녕하세요! 부산토박이 유성수입니다.
나이 : 15세
취미 : 컴퓨터 게임과 그림그리기
좋아하는 연예인 : 곽부성
별명 : 럭키맨
국민학교 6학년짜리 동생도 있으니까 많이 연락해 주세요!

●연락처 :

박종호 (중학교 1학년·14세)

●안녕하세요! 종호예요. 오래전부터 펜팔 친구를 사귀고 싶어서 편지를 많이 했는데… 답장이 오질 않네요. 게임챔프를 보는 예쁜 소녀들의 편지를 하루를 일년같이, 일년을 하루같이 기다립니다.

●연락처 :

아빠, 여동생, 그리고 나 종호예요!

노진범 (중학교 3학년·16세)

●안녕하세요! 저는 게임챔프를 아끼며, 그와 동시에 게임을 사랑하는 중학생입니다. 롤플레잉 게임과 액션 게임을 잘하는 편입니다. 취미는 비디오 및 음악감상이구요… 별로 잘 생긴 편은 아니지만 미인과 펜팔을 하고 싶습니다. 미모에 자신 있는 소녀분들의 많은 응모 바랍니다.

●연락처 :

〈모집〉

김준혁 (만화인·16세)

●만화동아리 [블랙라인]의 1기 회원을 모집합니다. 부산에 거주하며 개방적이고 건전한 사고방식의 소유자라면 누구나 환영합니다. 희망하시는분은 자기소개서와 일러스트 2점, 사진 한장을 보내주세요. 특히, 컴퓨터 그래픽을 한가락하시는 분이나 공간을 마련해 주실 수 있는 분을 기다립니다.

●연락처 :

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

[챔프 만남의 광장]에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!
근데… 엽서가 너무 많이 와서 실리지 못하는 경우도 있어요. 하지만 춘리는 절대 여러분을 실망시키지 않을테니 다음호를 기다려 주길 바래요!
엽서 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 [신세대 만남의 광장] 중매쟁이 춘리앞

※ 위에 실린 내용으로 인하여 불미스러운 일이 발생하는 것에 대해서는 일체 책임지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

이달의 베스트 캐릭터

애독자 여러분이 보내주신 엽서를 집계, 인기있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 사람에 한하지 않고 게임과 애니메이션에 등장하는 것이면 무엇이든 좋습니다. 자신이 지명한 캐릭터를 IBM용 그래픽으로 작성해 디스켓으로 보내거나 관제엽서에 그려서 보내주셔도 좋습니다. 채택된 분에게는 챔프점수 500점을 드립니다. (주의 : 반드시 '원더홍' 앞으로 보내시고 IBM그래픽일 경우는 PCX화일로 보내주십시오)

(11월호 집계 : 2311통)

1위 손오공 805표

박미현/

"우헥 지겹다! 또냐!"란 말이 절로 나온다. 과연 언제까지 지속될 지 모르지만 그의 무한한 아성도 허물어지는 날이 오고야 말았다. 이는 무슨 말인고 하니, 손오공 만화의 연재도 곧 끝날 것으로 예상된다. 그로 인해 일본의 원작자인 토리야마 아키라 씨는 새로운 게임을 구상중이라고 하던데…
한국에서 베지타 특파원!

2위 잭키 610표

나현섭/

아마도 대세를 잘 파악하는 독자들의 예견 같은 것인데, 이는 버철 화이터2편의 등장을 예견하는 기사가 나간 이후로 첫번째가 되는 독자의 반응이다. 예상컨데 다음달에는 더욱 많은 표가 올 것으로 예상된다. 아직 버철 화이터 2편에 대한 정보의 공개는 하나도 없었다.

3위 하오마루 313표

김대영/

사쇼의 주인공으로 가장 멋진 모습을 보였다는 하오마루. 산마루도 아니고, 대청마루도 아니고, 하오마루. 최근 챔프에 날아든 엽서 한장에 그려진 하오마루를 극성팬들의 반대에도 불구하고 게재를 고집했다. 그림 못그리는 사람들이여 꿈과 이상을 가져 챔프는 여러분의 실력이 향상될 때까지 기다리겠습니다.

4위 나코루루 126표

임희승/

나코루루. 그녀의 깜찍한 모습은 사쇼의 하오마루와 쉬지도 않고 베스트 캐릭터에 오르락 거리는 것을 보면 역시 게이머들은 한명의 여성만 좋아하는 듯 싶다. 컴퓨터 통신란을 살펴보니 자신들이 그린 컴퓨터용 나코루루도 있는데, 이번달에는 시간 관계상 그분들에게 허락을 못 받아 게재가 미루어졌지만 다음달에는 기필코 멋진 나코루루의 컴퓨터 그래픽을 실어볼 예정이다. 혹시 와이어 프레임으로 제작된 나코루루는 아닐지…

5위 아돌 188표

인기리에 판매되고 있는 만트라의 이스2 스페셜에 찬물을 끼얹은 사건이 일어났으니 그것은 바로 게임상의 버그 발견이다. 하지만 그다지 큰 버그가 아니라 다행이며 발매원 측에서도 깔끔한 조치로 확실한 A/S가 돋보이기도 했다. 뿐만 아니라 그로 인해 순위에 들어있지 않았던 이스의 주인공 아돌이 3위라는 놀라운 득표력을 기록하기도 했다. 과연 대단한 PC유저들인 것같다.

황병일/

* 애독자 엽서의 『최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?』란에 자신이 생각하는 인기 캐릭터를 기재해 주십시요. 매월 1명을 추첨하여 챔프점수 1,000점을 드립니다.

*** 10월호 당첨자 발표**

양석현/서울시 중랑구 신내3동 342—19 (5/2)

애니 칼럼

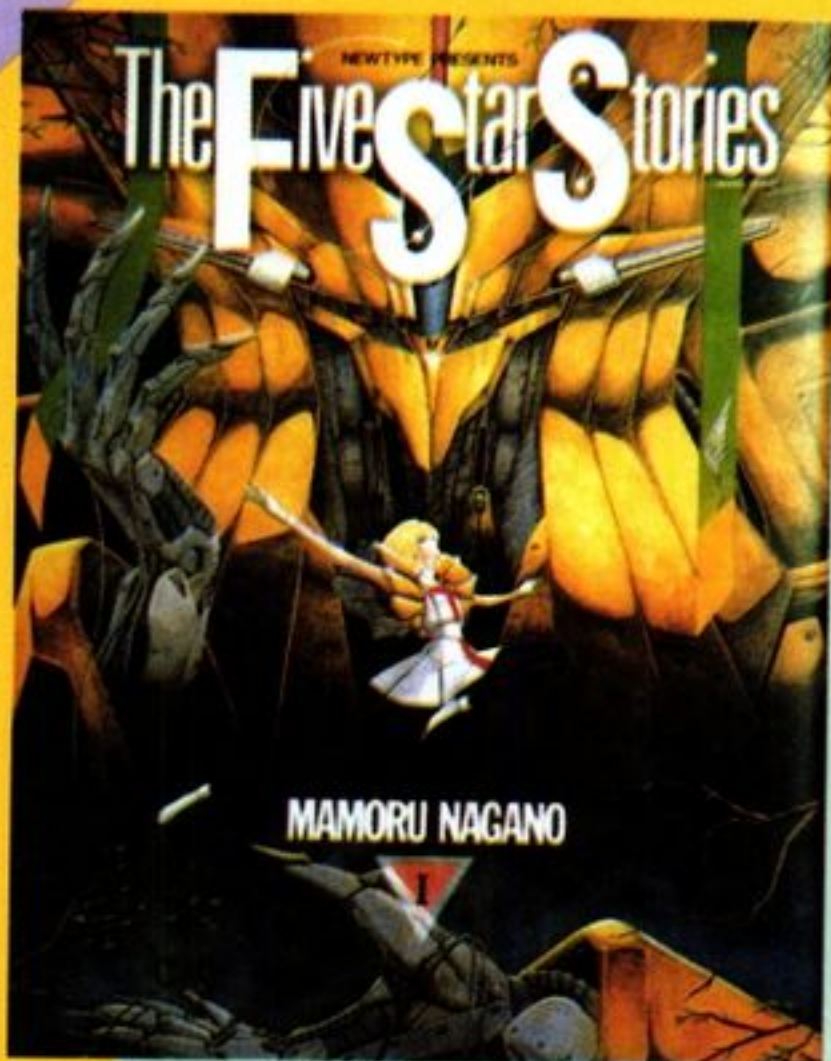
박병호
(만화 칼럼니스트, 〔애니세대〕저자)

불법 만화출판업자의 구속

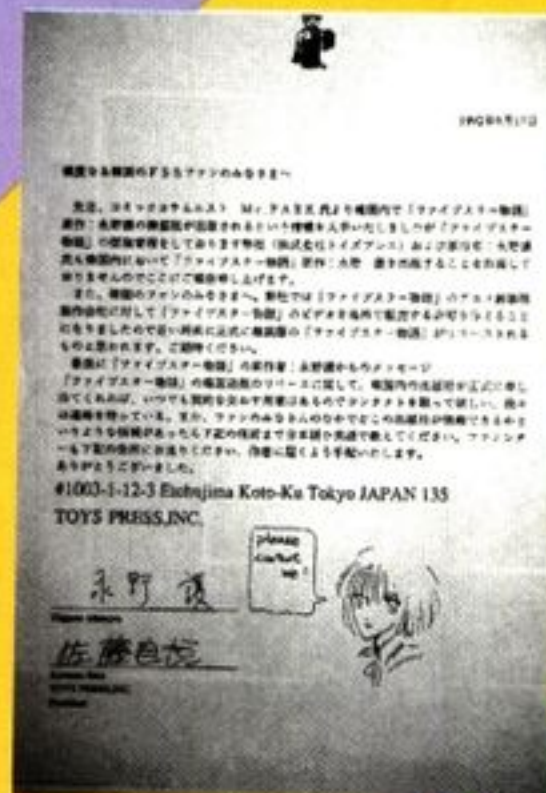
서울지검 북부지청 형사1부는 폭력 음란 내용의 일본 만화를 베껴 만화를 제작-배포한 오존출판사 대표 박홍열 씨(36) 등 출판사 대표 3명을 미성년자보호법 위반 혐의로 구속했다.

그동안 음란 폭력만화를 시중에 팔아온 판매업자들에 대해서는 형사 처벌이 많았지만 제작업자가 구속된 것은 이례적인 일이다.

검찰에 따르면 박씨등은 지난해 8월부터 서울 성동구 성수2가 1동 322 오존출판사 등 자신들의 출판사에서 어머니를 살해하는 장면 등이 담긴 일본만화를 그대로 번역해 각각 2천권씩 제작, 배포한 혐의다. (8월 31일자 문화일보)

이제까지 일본만화를 불법적으로 번역-출판해오던 만화출판업자 세 사람이 붙잡혔다. 이들이 저지르던 저작권 침해 등의 불법행위에 대해서는 필자가 수개월 전 챔프의 본 지면을 통해 고발한 적이 있었다(게임챔프 94년 3월호 〈애니칼럼〉). 그 당시 필자는 '국제망신-유령만화 출판사'라는 제하의 글로 오존 등 국내의 무분별한 일본만화 불법복제행위를 꾸짖은 적이 있었다. 게임챔프 이외의 잡지에서도 필자의 '해적만화 규탄활동'이 계속되었음은 물론이다.

#1003-1-12-3 Etchujima Koto-Ku Tokyo JAPAN 135
TOYS PRESS,INC.

"당신이 뭔데 그런 글을 써?"

그런데, 게임챔프 94년 3월호에 실린 필자의 글을 보고 출판사에 전화가 걸려왔다. 오존 출판사의 사장이 필자의 글을 보고 전화를 걸어왔다는 것이다. 당시 '오존출판사'라는 단어는 모두 O출판사로 고쳐썼는데, 글 중간에 '오존'이라는 단어가 하나 들어 있었던 것이다.

그 때 오존의 박홍열 사장은 필자에게 격렬하게 항의했는데, 항의의 내용은 '당신이 뭔데 그런 고발성 글을 쓰는 거냐, 당신이 일본 만화의 저작권이라도 가지고 있는거냐'라는 것이었다. 그러면서 사과문을 게임챔프에 게재할 것을 요구했다.

"사과문이라뇨? 제가 거짓말을 썼다면 모르겠지만 엄연한 사실을 쓴 것 아닙니까?" 필자의 말에 박사장은 "당신이 경찰이야? 당신이 뭐야? 아니, 이 사람이 남의 장사 망쳐놓고 미안한 줄도 몰라?"라고 마구 화를 냈다.

나중에는 필자를 명예훼손죄로 고발하겠다느니, 혼줄을 내겠다느니 험악한 말을 하면서 전화를 끊었다. 적반하장격이었지만, 필자는 그 후로 한참동안 '몸조심'을 하게 되었다. 그로부터 5개월만에 결국 오존의 사장은 경찰에게 붙잡히는 몸이 되고 말았다.

한국내의 불법 만화 - 300종, 400만부?

한국만화가협회의 집계에 의하면 93년 한 해동안 간행된 무단복제 일본만화는 34개 출판사를 통해 총 3백여종이 나와있으며, 이를 합치면 400만부가 넘는다고 했다. (한국만화가협회의 발표로는 이 중 70%가 폭력-음란 만화라고 했으나, '폭력'와 '음란'의 명확한 기준이 무엇인가는 발표되지 않았다. 그러나 최소한 절반 이상이 한국 만화가가 그렸다면 출판될 수 없었을 내용인 것만은 틀림이 없다)

대만의 경우, 해적만화를 없애는 과정에서 일본 출판사가 그 동안 불법출판업을 하던 회사 중 가장 규모가 큰 회사 하나를 선정하여 그 회사로 하여금 〈드래곤 볼〉을 출판하게 하였다. 그 후, 〈드래곤 볼〉 중국어판 출판사가 된 이 회사가 직접 나서서 대만 내의 다른 불법출판업자들을 이잡듯이 모조리 경찰에 고발하여 구속시켰다.

한국도 머지 않아 이런 추한 작태를 벌이게 되는 것은 아닐는지? 이번에 구속된 출판업자들이 '저작권법 위반'이 아니라 '미성년자 보호법 위반'으로 잡혔기에 뒷맛이 씁쓸하게 느껴지는 것은 이러한 작금의 상황 때문이다.

아르스란 전기(戰記) 후편

신두라의 라젠드라

페샤와르 성 밖에서 폭죽이 오른다

이때 페샤와르 성 밖에는 정체 모를 폭죽이 올랐다. 파르스와 신두라의 국경인 강을 건너기 위한 여울을 알리는 폭죽이었다. 그러나 폭죽을 올리던 자스반트는 곁에 누군가 있는 것을 깨닫는다. 사태를 예측한 나르서스가 기브와 함께 대기하고 있었던 것이다. 자스반트는 상당한 실력을 가진 무인이었지만 나르서스가 던진 그물에 허무하게 사로 잡히고 만다.

한편 그런 사정은 모르는 채 신두라의 왕자 라젠드라는 미소를 짓고 있었다. 그는 자신의 형인 가데비와 후계자 다툼을 하고 있었고 자신의 입장을 강화하기 위해 파르스를 침공한 것이다. 파르스의 혼란을 틈타 그 동부지방을 차지할 수 있다면 자신의 권력은 증강되고 후계자의 자리는 확실하다. 그런 생각에 취한 라젠드라는 휘하의 코끼리 부대에 진격 명령을 내렸다.

그러나 그의 꿈은 잠시후 깨어졌다. 대기하고 있던 알프리드와 에람이 쥐떼가 가득히 담긴 상자를 강에 풀어놓은 것이다. 울부짖는 코끼리떼의 비명과 함께 신두라군은 완전히 혼란에 빠졌다. 막강한 위력을 지닌 코끼리 부대도 한낱 쥐떼 앞에 무력했고 라젠드라는 겨우 수라장을 빠져나와 강기슭에 닿았지만 그를 기다리는 것은 알프리드의 칼날이었다.

포로로 잡혀 끌려와서도 넉살좋게 떠벌여대는 라젠드라에게 아르스란은 파르스와 신두라의 공수동맹을 제의했다. 루시타니아를 몰아내야 하는 난제를 걸머진 아르스란으로써는 신두라와의 분쟁에 신경을 쓸 겨를이 없었고, 일단 신두라를 조용하게 만들어 놓을 방책이 필요했던 것이다. 그 댓가로 아르스란은 라젠드라가 신두라의 왕위에 오를 수 있도록 그의 배다른 형인 가데비를 타도해 줄 것을 약속했고 라젠드라는 뜻밖의 제의를 흔쾌히 승락했다.

몰려드는 쥐떼에 코끼리들은 울부짖는다

신전결투

전투는 일진일퇴를 거듭하고 있었다. 가데비와 라젠드라의 설전으로 시작된 싸움은 코끼리들의 충돌로 본격적인 것이 되었다. 뒤따라 파르스군이 뛰어들어 투석기로 돌을 비오듯이 날렸지만 가데비군도 필사적이었다. 싸움은 점점 혼전의 양상을 보였다.

그때 양군의 싸움을 멈추게 하는 목소리가 있었다. 신두라 국왕 카리카라 2세의 유언을 가지고 사자가 온 것이다. 그 유언은 두 왕자는 대리인을 내세워 결투를 벌이고 그 승패를 신의 뜻으로 받아들여 왕위를 결정할 것. 즉 신전 결투를 명하고 있었다.

이 결정을 듣자마자 라젠드라는 다륜에게 자신의 대리인이 되어 싸워줄 것을 부탁한다. 아르스란은 반대했다. 신두라의 국왕을 결정한다는 중대사를 타국인의 손에 맡겨도 되는 것인가. 아니, 애초에 이긴자가 곧 옳은 것이라는 이런 방식을 인정할 수 없다고. 그러나 다륜과 나르서스의 생각은 달랐다.

"신전 결투에도 옳은 점이 있습니다. 신전 결투는 패한자만이 죽으면 그만이고 최악의 경우에도 죽는 것은 두 사람뿐입니다. 그러나 후계자를 결정하기 위해 전쟁을 벌인다면 수많은 사람들이 희생되어야 합니다."

결국 아르스란은 승낙했다. 그리고 사람들이 저마다 다른 생각을 하는 가운데 신전 결투의 날이 밝았다.

나르서스가 고안해 낸 투석기가 위력을 발휘한다

'신전 결투에서는 죽는것은 한명뿐' 나르서스는 말했다

경기장에 출전하는 다륜. 그러나 그의 상대역을 보고 다륜뿐만 아니라 경기장의 전 관객이 경악했다. 다륜

라젠드라의 조롱에 대노하는 가데비

수인 바하두르. 그는 그야말로 괴물이었다

과 맞은편 문에서 나온 것은 인간의 형상이라 말할 수 없는 거인이었던 것이다. 거대한 두개의 도끼를 휘두르는 수인(獸人) 바하두르. 그의 어깨에 다륜의 검이 박히지만 바하드는 꿈쩍도 하지 않고 여전히 다륜을 공격한다. 바하두르가 가진 것은 괴력만이 아니었다. 그는 고통을 느끼지 못하는 몸이었던 것이다. 제 아무리 베어도 태연한 바하두르에게 다륜은 점점 밀린다. 급기야 엄청난 도끼의 일격에 칼이 부러져 버리고 다륜은 위기에 빠졌다.

그 모습을 보고 있던 아르스란은 다륜을 잃을 지도 모른다는 위기감과 함께 라젠드라에 대한 분노가 솟구쳤다. 라젠드라는 바하두르가 나올 것을 알고서도 다륜을 내보낸 것이다. 히르메스가 남기고 간 말에 '나는 과연 누구인가?'라는 의문에 싸여있던 아르스란에게 다륜은 말해 주었다. '전하께서는 저의 하나뿐인 귀중한 주군이십니다'라고. 과연 자신이 그런 말을 들을 만큼의 가치가 있는 것일까?

다륜이야말로 자신에게는 과분할 정도로 귀한 부하가 아닌가? 그를 잃는다면? 여기까지 생각했을 때 그는 자리를 떨쳐 일어나 검을 뽑아 라젠드라의 목에 들이댔다.

"만일 다륜이 죽는다면 저 괴물은 물론이고 네놈도 내 손으로 베어버릴테다! 절대 용서치 않아!"

분격한 아르스란이 칼을 뽑아 라젠드라를 협박한다

자신의 입장을 돌보지 않고 부하를 지키려 하는 아르스란에게서 파랑기스와 기브는 왕의 기량을 본다

그때 갑자기 하늘이 어두워지고 천둥이 울렸다. 갑자기 들이닥친 폭풍속에서 다륜은 필사적으로 싸웠다. 그러나 피하는데도 한계가 있는 것. 공격을 겨우 방패로 막았지만 엄청난 위력의 도끼 앞에 방패마저 두조각난다. 그는 도박을 하기로 결심하고 조각난 방패를 버리고 바하두르와 마주서 검을 높이 들었다. 하늘을 달리던 번개의 한줄기가 부러진 검에 유도되어 모였고 전광으로 빛나는 검이 바하두르를 향해 날아갔다.

비록 고통을 모르는 괴물이지만 뇌전의 충격은 강렬했다. 바하두르는 온몸에서 연기를 뿜으면서도 아직 살아있었지만 이미 전의를 잃었다. 승패는 결정났다. 신의 뜻이 정해진 것이다. 그 결과에 승복하지 않는자는 오직 가데비뿐. 그러나 그를 향해 군중의 야유와 돌팔매가 날아들고 신음하던 바하두르가 자신을 그 싸움에 몰아넣어 고통을 받게한 가데비를 잡아 벽에 패대기쳤다. 그것이 가데비의 최후였다.

다륜의 검에 전광이 모인다.

뇌전의 위력이 바하두르를 덮쳤다.

다시 페샤와르로

신두라의 국왕이 된 라젠드라는 아르스란에게 감사를 표하면서 신두라의 영토를 제외하고 아르스란이 바라는 것을 무엇이든 주겠노라고 말했다. 아르스란은 단 한가지를 요청했다. 신두라의 모든 노예를 해방시켜 줄것을. 그리고서 귀로에 오르는 그들 일행을 뒤쫓는 사람이 있었다. 자스반트. 본래 라젠드라측에 심어둔 가데비의 심복이었던 그였지만 이미 주인을 잃어버린데다 부하를 지키기 위해 필사적이었던 아르스란을 보고 그에게 끌렸던 것이다.

이리하여 아르스란 왕태자는 새로운 부하와 국경의 평안을 얻었다. 멀리 산맥쪽에서 아즈라일이 날아와 아르스란의 손에 내려앉아 날개를 접었다.

고국이 가깝다. 그러나 그의 고국에서는 루시타니아 격퇴라는 숙제가 그를 기다리고 있었다.

아르스란을 마중하는 아즈라일

모여드는 사람들

때는 파르스력 321년. 타도 루시타니아를 선언한 왕태자 아르스란에 호응하여 전국 각지에서 제후와 기사들이 페샤와르 성으로 모여들고 있었다. 아르스란은 모여든 무들 열병하며 그들을 격려했다. 파르스 영광의 상징인 그의 황금 갑주가 햇빛을 받아 광채를 뿜어 그들의 사기를 한층 높여 주었다. 그 모습을 성벽위에서 알프리드, 기브와 함께 지켜보면서 파랑기스

는 말했다.

"저 분이라면 파르스를 바람직한 왕국으로 변모시켜 주실지도 몰라"

그러나 사람이 많이 모였다고 해서 모든 것이 좋아지는 것은 아니었다. 전력이 증대된 것은 좋지만 그에 따른 문제 또한 생겨나 여러 사람의 머리를 아프게 했다. 애초에 속박을 싫어하여 조직이나 인간관계에 얽매이고 싶어하지 않는 기브의 불평이야 제쳐두고라도 당장 나르서스는 늘어난 사람들에게 지급할 군량과 무기를 조달할 걱정을 해야 했고, 또한 군대로써의 조직을 갖추어야만 했다.

게다가 기스워드는 심각한 문제에 직면해 있었다. 젊은 기사들이 그에게 찾아와 루시타니아 토벌군의 선봉에 설 영예를 달라고 졸라대는 것이었다. 그런 일은 왕태자 전하께 아뢰어 윤허를 얻을 일이라고 말해도 막무가내였다. 그들은 노예 해방을 주창하며 나라를 개혁하고자 하는 왕태자를 이해하지 못했고 하려고도 하지 않았던 것이다.

그들의 생각에 왕태자는 그저 명분을 내세우기 위한 허수아비에 지나지 않았다. 다륜과 나르서스는 그야말로 왕태자의 측근이었고 기브나 파랑기스는 우습게 보였다. 결국 젊은 기사들에게 가장 지도자다와 보이는 사람이 명성 높은 쌍도장군 기스워드였던 것이다. 그들을 호통쳐 돌려보낸 기스워드였지만 결국 어찌할 도리가 없는 일이다. 이 문제 만큼은 아르스란이 자신의 능력으로 그들의 인정을 받는 수밖에 없었던 것이다.

아르스란은 나르서스와 함께 일단 목전의 문제인 수도 엑바타나 탈환을 위한 작전을 생각하고 있었다. 어떤길을 통하여 진군할 것인가? 나르서스는 아르스란 앞에 막 완성된 한장의 지도를 펼쳐 놓았다. 〈대륙공로도〉라고 이름한 그 지도에는 대륙을 동서로 횡단하는 대륙공로를 비롯하여 모든길이 정밀하게 그려져 있었다.

"우리는 당당하게 이곳을 통해 가도록 하지요."

그렇게 말하며 나르서스의 손가락이 지도위의 한 길을 가리켰다. 정확한 지도가 있는 이상 어느길을 통해서 가든 자유다. 그러나 나르서스가 짚은 길은 다름아닌 대륙공로였다. 본래 엑바타나는 대륙공로의 중계 거점으로 번성한 도시다. 즉 대륙공로는 엑바타나까지의 최단 코스. 충분한 병력이 모인 이상 시간을 지체할 필요는 없었다.

전국 각지에서 사람들이 모여든다. 그 속에는 마르즈반 샤프르의 동생 이스판의 모습도 보인다

기브는 사람이 느는 것을 달가와 하지 않는다

왕제 기스칼의 야심

타하미네는 냉기조차 떠도는 표정으로 침묵할 뿐이었다

루시타니아에게 점령된 수도 엑바타나에서는 파르스인들이 노예로 혹사당하며 부서진 도시를 복구하고 있었다. 왕성의 수복은 좀체로 진척되지 않았다. 대사교 보당의 광기와 그 휘하의 성당 기사단이 저질러 놓고 간 파괴가 너무 크기도 했고 실제로 작업을 하는 파르스인들로써는 강제로 끌려나와 하는 일이니만큼 열의도 없었던 것이다.

그런 엑바타나에도 파르스 왕태자가 반격을 위해 병사를 소집하고 있다는 소문은 전해져 왔다.

"어찌 하면 좋다고 보느냐?"

소문은 루시타니아 국왕 이노켄티우스 7세의 귀에도 들어가 그는 자신의 동생인 왕제(王弟) 기스칼에게 물었다. 국왕이 남에게 의견을 구한다는 것은 그리 문제될 일이 아니다. 다만 이노켄티우스 7세의 문제는 모든 일을 왕제 기스칼에게 미뤄놓고 그 자신의 머리로는 아무것도 생각지 않는다는 것이었다.

기스칼은 형이 말한 수도 탈환군의 이야기에 전혀 동요하지 않았다. 그 소문은 이미 듣고 있었고 벌써 손을 써 두고 있었던 것이다. 형을 안심시키고 그는 회의실로 향했다. 지금 그의 골치거리는 멀리 있는 왕태자가 아닌, 전횡을 일삼는 보당과 성당 기사단이었다. 지금 자브르 성에 눌러 앉아 있는 성당 기사단은 언제 그의 뒤통수를 칠지 모르는 노릇이었던 것이다. 그 처우를 결정하기 위하여 연 회의였지만 장군들은 그저 우왕좌왕할 뿐 결론을 내리지 못했다. 결국 독단 결재로 회의를 마무리 짓는 것도 기스칼이었다.

기스칼이 그러한 일들을 떠맡아 분주할 때 정작 분주해야 할 국왕 이노켄티우스는 파르스 왕비 타하미네와 함께 있었다. 시중에 떠도는 소문대로 이노켄티우스는 타하미네를 보자마자 그 미모에 매료된 것이다. 적국의 왕비인지라 연금해

두기는 했어도 이노켄티우스는 그녀에게 왕궁내에서도 최상의 방을 주고 매일같이 찾아가 구애하기에 여념이 없었다. 그러나 정작 타하미네는 무엇을 생각하는지 알 수 없는 표정으로 침묵할 군이었다. 회의를 마치고 나온 기스칼은 온실 너머로 그러한 형의 추태를 보며 어이가 없었지만 한편으로 야심이 싹트는 것을 느꼈다.

"혹시 형이 왕의 자리에서 밀려난다면, 그것이야 말로 신께서 바라셨기 때문이겠지"

기브와의 이별

자브르 성에서는 보당이 득의만면한 얼굴로 성당 기사단에게 설교를 하고 있었다.

기스칼의 두통거리인 이 성은 이미 광신자들의 소굴로 변해 있었다. 광기에 차 설교에 열광하던 성당 기사단의 뒤에 있던 분수에서 갑자기 물 대신 불길이 뿜어 나왔다. 불이 뿜어 나오는 곳은 그 분수 한곳만이 아니었다. 보당을 토벌하기 위해 기스칼의 밀명으로 출전한 은가면군이 수로를 통해 기름을 부어넣고 불을 질렀던 것이다. 미리 수로를 타고 침입해 있던 잔데가 이끄는 군사들이 불길에 휩싸인 기사단을 처치하기 시작했다. 검은 연기를 뿜는 자브르 성으로 은가면이 이끄는 1만기 가까이의 기병이 쇄도해 들어갔다. 그들은 대부분이 파르스인으로 구성되어 있었다. 히르메스는 보당을 격멸한 후 이 성을 자신의 본거지로 삼아 세력을 키우고자 하는 생각이었던 것이다.

히르메스는 여전히 루시타니아의 부대에 지나지 않는 자신의 처지를 한탄한다

분수에서는 불길이 뿜어져 나왔다

한편 페샤와르 성에서는 나르서스가 은가면의 정체를 아르스란에게 이야기하고 있었다.

"전하의 사촌 형님이 되시는 분입니다."

놀라는 아르스란. 그렇다면 그가 바로 왕태자가 되었을지도 모르는 것 아닌가! 어쩔줄 모르는 그에게 나르서스가 계속하여 말했다. 히르메스는 왕이 될 자격이 없는 사람이라고. 그는 자신의 왕위를 찾기 위해서 루시타니아를 끌어들였고 그로 인해 치뤄지는 백성의 희생은 아랑곳 하지 않았다. 그러고서도 때를 봐서 루시타니아를 몰아내고는 이번에는 가면을 벗고 파르스의 정통 왕자로 백성들의 지지를 받을 속셈인 것이다.

은가면의 정체가 히르메스 왕자임을 알고 마음이 무거운 아르스란

무엇보다 자신을 생명을 바쳐 구해준 바프만을 모른체 하고 혼자 도망가버린 것만 봐도 그의 됨됨이를 알 수 있는 일이었다. 그러나 나르서스의 그런 이야기에도 불구하고 아르스란의 마음은 무거울 뿐이었다.

심각한 이야기가 오가는 방 밖에서는 소동이 벌어지고 있었다. 자라반트와 이스판이 결투 직전까지 간 것이다. 이국인인 자라반트가 왕태자를 측근에서 모시는 것이 못마땅했던 이스판은 그를 조롱했고 모욕을 당한 자라반트가 칼을 빼어든 것이다. 기스워드의 호통으로 결투까지는 가지 않고 끝났지만 그 모습을 본 기브는 느끼는 것이 있었다. 조직에 속하지 못하는 자가 얼마나 입장이 위험한지를.

그날 저녁 연회석에서 기브는 일부러 이스판을 도발했다. 마침 이스판도 기브에게는 원한이 있었다. 엑바타나에서 기브가 사살한 마르즈반 샤프르는 바로 이스판의 형이던 것이다.

비록 보당의 고문에서 해방시켜 주기 위해서였지만 이스판의 귀에 그런 것은 들어오지 않았다. 형의 원수를 갚겠다고 검을 빼는 이스판에게 기브도 검으로 맞선다. 아르스란이 급히 중재해 쌍방 모두 다치지 않고 물러섰지만 기브는 연회장 밖으로 나가버린다. 뒤쫓아 간 아르스란에게 기브는 발코니에 서서 이별을 고했다. 놀라는 아르스란에게 기브는 말했다.

"저는 바람을 따라 다니는 놈입니다. 언젠가 바람 방향이 바뀔 날도 오겠지요"

내심으로는 재회를 확신하고 미소를 띄우면서도 말은 그렇게 하고 기브는 가볍게 발코니 밑으로 뛰어내려 모습을 감추었다. 그는 자신이 불화의 씨앗이 될 소지가 있음을 자각했고 그것을 막기 위해 아르스란 곁을 떠나 보이지 않는 곳에서 왕태자를 돕기로 한 것이다. 아무말 없이 그를 보내는 아르스란의 눈에는 사라져간 그의 뒷 모습만이 남았다. "기브는 사람의 마

문 밖에서는 결투소동이 벌어지고 있었다

음을 헤아릴줄 모르는 권력자를 싫어하지. 나는 그런 기브가 좋아해줄 수 있는 왕태자이고 싶다. "어느틈엔가 그의 뒤에 서서 지켜보던 다륜과 나르서스는 그 결의에 경의를 표했다

기브는 이스판을 도발하여 칼을 빼게 만든다

클레망스는 유인부대의 뒤를 쫓아 성을 나섰다

전령으로 위장하여 거짓 정보를 전하는 에람

출진

진두에 서서 출진하는 아르스란

5월, 전력이 갖추어진 왕태자군은 드디어 페샤와르성에서 출진했다. 다륜과 기스워드를 좌우에 거느린 아르스란이 진두에 서서 대륙 공로를 통해 엑바타나로 진격하는 것이다. 그 첫번째 관문인 차스므성. 루시타니아 왕제 기스칼은 이 성채가 왕태자군을 적어도 10일 이상은 저지하여 시간을 벌어 줄것으로 기대하고 있었다. 그러나 예상과는 달리 아르스란군은 이 성을 무시하고 그냥 지나쳐 가버린다. 성을 지키고 있던 클레망스 장군은 등뒤에 적군을 남겨두고 가는 왕태자의 어리석은 행동을 비웃고 군사를 이끌고 성을 나선다. 지나쳐간 왕태자군의 배후를 들이치기 위해서이다.

그러나 이것이야말로 나르서스의 함정이었다. 거의 비어버린 성에 자스반트가 침입하여 성문의 개폐장치를 점거해 버린 것이다. 전황을 지켜보던 나르서스가 중얼거렸다.

"이거 참. 이렇게 간단하게 될 줄이야…"

그리고 나르서스는 다음 행동에 들어갔다. 에람은 루시타니아 병사로 위장하여 클레망스 장군에게 달려가 보고한다. 성이 '함락 직전'이라고. 급히 군사를 되돌리며 장군은 외쳤다.

"이런 악독한 책략을!"

"성의 수비를 소홀히 하고 부대를 내보내는 놈이 어리석은 것 뿐이다."

차갑게 말하며 클레망스 앞에 나선 것은 다륜이었다. 분노한 클레망스는 칼을 뽑아 다륜에게 달려갔으나 승부는 너무나 싱겁게 나 버렸다. 그리고 때를 맞추어 앞서 나가있던 파르스의 유인부대가 반전, 지휘관을 잃은 루시타니아군을 앞뒤로 협격했다. 기스칼의 기대를 배신하고 차스므는 이렇게 단 하루만에 무력화되어 버렸다.

성(聖) 마누엘 성의 참극

차스므에서 승리한 파르스군은 두번째의 루시타니아 요새 성 마누엘 근처인 샤프리스탄에 도달했다. 이 들판에서 파르스군은 잠시 휴식을 취하고 대수렵제를 벌인다. 사냥을 통해 사기를 높임과 동시에 식량을 보충 하고, 또 이러한 대대적인 행사를 벌임으로써 왕권의 회복이 가까움을 파르스의 민중에게 널리 알리기 위해서였다. 그 떠들썩한 속에서도 천막에서 마누엘성 공략법을 궁리하던 나르서스에게 급보가 날아든다.

사냥 도중에 아르스란이 안개속에서 실종되었다는 것이다. 홀로 안개속을 헤매는 아르스란을 덮치는 자가 있었다. 재빨리 피하고 아르스란은 상대를 보았다. 격한 동작에 후드가 벗겨진 그 모습에 아르스란은 놀랐다. 여자였던 것이다. 그녀, 기사 견습생 에트와르가 재차 휘두르는 검을 받아 넘기고 아르스란은 급히 말에 오르려했다. 그러나 활시위 소리가 허공을 가르고 그의 눈앞에서 애마의 목에 화살이 박혔다. 쓰러지는 백마의 건너편에 보이는 것은 활을 쥐고 늘어선 루시타니아 병사들이었다.

다륜도 수렵제에 참가하여 솜씨를 발휘하고 있었다

절대 절명의 위기. 그때 아르스란의 뒤편에서 수없는 화살이 폭풍같이 날아들어 루시타니아군을 덮쳤다.

왕태자 실종

아르스란의 백마는 화살을 맞고 쓰러졌다

열려 있는 성문에 파르스군이 쇄도한다

기브는 멀리서 아르스란을 지원한다

"그러지 마 -!" 탑 아래로 달려가려 하는 아르스란. 그러나 다륜이 그를 붙잡았다. 이미 늦은 것이다. 그래도 아르스란은 외친다

"어째서.....어째서 죽어야만 한거야"

보고를 받은 그의 측근들이 급히 부대를 이끌고 달려온 것이다. 위기를 모면하고 한숨 돌린 아르스란에게 나르서스가 뜻밖의 제의를 한다. 이대로 단숨에 성 마누엘을 치자는 것이다.

위기를 넘긴 아르스란에게 나르서스는 마누엘 성 공략을 제안한다.

성 마누엘로 퇴각하는 루시타니아 정찰대를 바짝 뒤쫓아 속공을 자랑하는 파르스 기병대가 달렸다. 아군을 죽게 버려두지 못하고 성문 닫기를 주저하던 성주는 결국 파르스군의 침입을 허용하고 말았고, 다륜이 이끄는 제 1진이 성안에 쇄도했다.

늦게서야성문을 닫으려 하던 병사는 다륜의 검에 쓰러졌고 그때 제 2진도 도착했다. 한 병사가 성벽위로 올라가 성문을 매달아 올린 밧줄을 끊으려 하지만 어디선가 날아온 화살이 병사의 도끼창보다 빨리 그의 가슴을 꿰뚫었다. 제 3진을 이끌고 성내로 진입하던 파랑기스만이 이것을 보고는 무언가를 생각하고 빙긋이 웃었다.

그녀의 생각대로 그 화살의 주인은 보이지 않는 곳에서 왕태자를 지켜보던 기브였다. 이윽고 그는 어디론가사라져 버렸다.

성 안은 아수라장으로 변했다. 무장들은 닥치는 대로 적병을 베어 나갔다. 기스워드의 쌍도가 춤을 추었고 철쇄술(鐵鎖術)을 자랑하는 투스의 쇠사슬이 허공을 갈랐다.

살기가 하늘을 찌르는 가운데 파르스군의 승리는 얼마안가 명확해졌다. 관대한 처우를 약속하며 항복을 권유하는 아르스란. 그러나 그 대답은 전혀 예기치 못한 형태로 돌아왔다. 파르스군의 눈 앞에서 성내에 남아있던 부녀자들이 탑 위에서 몸을 던져 자살하기 시작했다. 그들의 신앙은 이교도에게 대한 항복을 용납하지 않았거니와, 포로가 되면 능욕당한 끝에 잔인하게 고문당해 죽으리라 생각한 것이다. 그들이 이교도에게 그리 했듯이. 그 참극을 막지 못한 자신에 대한 분노에 아르스란은 수없이 검을 땅에 내리쳤다.

돌바닥에 부딪쳐 불꽃을 튀기던 검은 이윽고 마비된 손에서 빠져나와 바닥에 굴렀다. 아르스란이 느끼는 허무함처럼.

견습기사 에트와르

"이 고집장이 계집애!"

성 마누엘의 지하 감옥에서 알프리드의 앙칼진 목소리가 울려나왔다. 포로로 잡힌 견습 여기사 에트와르가 '적이 주는 것은 먹지 않겠다'며 식사를 거부한 것이다. 한발 늦게 성에 돌아온 그녀는 탑에서의 참극을 보고 실신했고 그대로 포로가 된 것이다.

대판 싸우고 나온 알프리드를 대신하여 식사를 갖고 들어간 것은 다름아닌 아르스란이었다. 에트와르는 그가 누구인지 알아보지는 못했지만 여전히 식사를 거절한다. 고집을 부리는 그녀에게 아르스란은 적의 군량을 축낸다고 생각하며 먹으면 되지 않느냐고 구슬려 식사를 하게 만들었다. 상당히 허기가 진듯 열심히 먹던 에트와르는 아르스란에게 왕태자라는 자를 본 적이 있느냐고 물었다.

"거울이 있는 곳에서라면 어디서나 보지"

"하지만 이교도의 총대장은 뿔이 돋아 있고 입이 이렇게 찢어진데다 검은 꼬리까지 달려있다고 하던데....."

"글쎄다. 어른이 되면 뿔이나 꼬리도 자랄지 모르지"

가볍게 말을 받아 넘기는 아르스란. 적군의 총 지휘관이 포로에 지나지 않는 자신에게 식사를 가지고 온데 놀란 에트와르는 그렇게

왕이 왕답지 못하게 행동하니까 파르스는 수도를 빼앗긴 거라고 조롱한다. 그러나 자신이 왕답든 답지 못하든 그것은 파르스의 문제이지 루시타니아가 침략해 올 이유가 될수는 없지 않은가. 에트와르는 유일신 이아루다보트의 가르침을 전하기 위해서라고 강변하지만 부조리에 분노한 아르스란은 너희를 침략케 한 것은 신의 이름을 이용한 권력자들이라며 에트와르를 공격했다.

그녀는 뭐라 반론하지 못하고 그릇을 내던지며 몸부림쳤다. 그것이 그녀가 할 수 있는 최대한의 반항이었다. 아르스란의 분노가 그녀를 몰아붙였던 것이다.

잠시후 평정을 찾고 지나친 말을 사과하며 아르스란은 그가 여기까지 일부러 찾아온 본래의 목적을 말했다. 내일 치러질 장례식에서 죽은 루시타니아인을 위해 이아루다보트교의 기도를 해 주었으면 하는 것이

에트와르와 싸우는 알프리드

었다. 적이 베풀어주는 호의에 에트와르는 망연해져 아무말도 하지 못했다.

에트와르는 죽은 넋을 위해 기도했다

지하 감옥을 나온 아르스란은 문 앞에서 생각지도 못한 것을 보았다. 그의 충성스러운 부하들은 호위병 하나 없이 에트와르를 만나러 들어간 왕태자를 걱정한 나머지 대담하게도 문 밖에서 모두 엿듣고 있었던 것이다. 다륜에 나르서스, 에람, 알프리드, 기스워드에 심지어 파랑기스까지. 미처 피하지 못하고 마주쳐 어쩔줄 몰라하는 자신의 친구들을 보고 아르스란은 미소지었다.

"이교도의 총대장은 뿔이 돋아 있고 입이 이렇게 찢어진데다 검은 꼬리까지 달려있다고 하던데....."

걱정에 문밖에서 지키고 있던 부하들

다음날 장례식에서 에트와르는 며칠전까지 생활을 같이하던 자신의 동포들을 위해 기도를 드렸다. 파랑기스도 피리를 불어 죽은 넋을 위로한다.

엑바타나로!

"루시타니아 사람들의 혼은 이제 하늘로 올라갈 수 있는 거겠지"

그렇게 묻는 왕태자에게 에트와르는 고개를 끄덕여 답했다.

원한보다는 감사를 느끼면서. 그리고 마누엘 성의 참극에서 죽음을 면한 포로들을 태운 마차를 호위하여 에트와르는 왕태자군과 함께 수도로 향하기로 결심했다. 거의 대부분의 사람이 싸움에서 죽거나 투신 자살하고 부상병이나 임산부 등 움직이지 못하는 사람들만이 남아 지금 루시타니아인 중 그들을 돌볼 수 있는 것은 그녀 밖에 없었던 것이다.

엑바타나로. 수많은 시체와 함께 불타는 성 마누엘을 등지고 아르스란은 출발을 고했다.

한편 은가면 히르메스는 정통 왕권을 상징하는 보검 루크바나드를 찾기 위해 마산(摩山) 데마반드를 향해 가고 있었다. 그것이 무엇을 의미하는지도 알지 못한 채. 또한 떠돌이 악사 기브도 이전에 왕태자가 관심을 보였던 데마반드쪽으로 가고 있었다.

"그 색다르고도 마음착한 왕자님을 위해서라면 사는 것도 죽는 것도 그리 나쁘지는않으리라....."

생각은 시가 되어 바람에 떠돌았다.

애니정보국

국외소식

드디어 나온 〈마크로스 플러스〉

지난 8월 15일, 화제의 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)인 마크로스 플러스 제 1편이 일본에서 출시되었다.

지구와 젠트라디의 전쟁이 일단락된 후, 지구인들의 외계 이민이 시작되었고 이민자로 출발한 일단의 지구인과 젠트라디인(지구측의 문화에 동조하여 투항해 온 협력자들)은 행성 하나를 개척하여 '에덴'이라고 이름을 붙였다.

이 세계에서 벌어지는 사건을 소재로 한 본 작품은 82년 〈마크로스〉가 처음 TV에 방영될 당시 혁신적인 각종 아이디어들을 제공하여 소질을 발휘했던 아이디어맨 카와모리 쇼지가 이번에 참가하여 큰 기대를 모았었다. 그가 〈마크로스 2〉(본지 94년 6,7월호에 줄거리 소개)의 제작당시 제작진에 포함되지 않았기 때문에 작품의 전반적인 수준이 내려갔다는 평가마저 있었던 만큼, 카와모리가 참여하는 이번 작품에 대한 기대는 사뭇 커졌다.

그 대신, 캐릭터 디자이너인 미키모토 하루히코가 이번 작품에서 빠짐으로써 등장인물의 분위기가 완전히 달라졌다는 점은 있다.

아뭏든 이번 작품의 메카닉 디자인은 신선하면서도 멋지다는 것이 일반적인 평가다.

한국에서는 이 작품이 비합법적인 경로로 유입-복제되어 유통되고 있는 상황인데, 작품의 질적 수준을 생각했을 때, 이런 작품이라면 정식으로 수입, 자막처리하여 내놓아도 좋지 않을까 생각된다.

메카닉(기계류)의 디자인은 발군. 그러나 캐릭터의 분위기는...

TV로 등장? 마크로스 7(세븐)

저 〈초시공요새 마크로스〉의 속편이 극장도 비디오도 아닌, TV를 통하여 드디어 등장하게 된다. 이번의 마크로스는 거대한 우주이민선 중 제 7호라는 설정이 되어 있다는데...

전작으로부터 35년 뒤를 배경으로 ¡ 여 군대의 파일럿인 가믈린 키사키, 락 그룹의 보컬리스트인 밀레느 지너스, 렛키 바사라 등의 활약이 그려진다고 한다. 특히 가수인 밀레느 지너스는 지구 통합군의 에이스 파일럿인 맥시밀리언 지너스와 거인족이었던 미녀, 밀리어와의 사이에서 태어난 막내딸이라고 한다.

'노래'가 중요한 키워드가 된다는 점은 이번에도 마찬가지라고 한다. 과연 어떠한 작품이 나올는지? 10월 2일부터 일본 현지에서 매주 일요일 오전 11시에 방영될 예정이라고 한다.

미키모토가 디자인한 밀레느 지너스. (마크로스7)

마크로스 7에 등장할 예정인 지구측의 가변형 우주전투기

가면으로 늘 얼굴을 가리고 있는 이바노 게베르닛치. (마크로스7)

사무라이 스피리츠의 애니메이션화

애니메이션 〈사무라이 스피리츠〉의 등장인물들.

네오지오용으로 개발되었고, 슈퍼알라딘보이와 슈퍼컴보이용으로도 개발이 착착 진행중인 인기 격투게임 〈사무라이 스피리츠〉가 애니메이션으로 제작되었다.

애니메이션 〈사무라이 스피리츠〉는 지난 9월 18일 오후 1시 30분에 일본 후지TV를 통해 방영되었는데, 아직 필름은 입수되지 않았지만 역시 원작에 해당되는 게임이 워낙 유명했던 탓인지 시청률은 방송사측이 기대했던 수준은 충족시켜주었던 모양이다.

게임의 장면. 애니메이션에서 나코루루는 어떻게 나왔을 지가 모두들 궁금하지롱?

〈사무라이 스피리츠〉 인물대비표.

고보짱, 반년만에 컴백

9월 15일에 방영된 〈고보짱〉. '고보'라는 남자 어린이를 주인공으로 하는 이 애니메이션은 지난 봄에 TV 방영을 일단 종결시켰다가 이번에 다시 TV 스페셜판이라는 형태로 부활한 본 작품은 인기 신문만화의 주인공을 사용한 것이다.

〈고보짱〉은 일본의 유력 일간지인 요미우리 신문에서 연재되는 4칸 만화다. 일본의 신문에 연재되는 4칸 만화는 한국의 그것과는 달리 사회풍자성이 약하고 신변잡기를 주된 소재로 삼고 있다.

그럼에도 불구하고 〈고보짱〉이나 〈피너츠〉(스누피, 찰리브라운 등이 등장하는 미국의 4칸 만화)같은 작품들의 TV 애니메이션화를 보고 있노라면 한국의 〈고바우 영감〉이나 〈나대로 선생〉 등이 아직 본격적인 애니메이션 작품으로 만들어지지 않고 있는 것에 대해 아쉬움이 느껴진다.

신문만화로 시작하여 TV로 진출한 〈고보짱〉

〈천지무용!〉 TV로 등장 인기 OVA 작품이었던 〈천지무용!〉이 이제는 TV로 나선다

SF, 코메디, 액션, 미소녀 등 여러가지 매력적인 요소를 갖추고 있는 개그 애니메이션 작품인 〈천지무용!〉은 '93년 한해동안 나왔던 얼마 안되는 OVA 중 그나마 쓸만한 작품 중 하나'라는 평가를 받았었다.

올해 들어와서도 작년의 인기에 힘입어 특별편이 제작된 바가 있는 본 작품은 OVA의 내용과는 별도로 독자적인 전개를 펼칠 예정이라고 한다. 세계 설정과 인물 관계도 OVA판의 그것과는 상당히 달라진다는데, 예를 들어 료우코는 봉인된 귀신이라는 OVA의 설정과는 달리, TV에서는 전 우주에 지명수배되어있는 우주해적이라는 새로운 설정이 되어있다.

일본 현지의 애니메이션계는 본 작품에 대한 기대가 상당히 큰 듯한데, 방송 종결후 한국에 수입될 수 있을는지에 대해

TV의 〈천지무용!〉에서는 료우코가 우주 해적으로 등장.

한국측 나름대로의 관심도 벌써 모이고 있는 모양이다. 일본에서의 TV 방영은 10월부터이다.

위성방송 WOWOW의 디즈니 신작

일본을 중심으로 한 아시아 지역을 대상으로 전파를 발사하는 위성방송 와우와우를 통해 지난 9월 1일부터 〈디즈니 애니메이션 극장〉이라는 코너를 통해 매일 저녁 6시에 〈아빠는 구피〉라는 새로운 시리즈가 방영되기 시작했다.

구피와 맥스(11세). 이 콤비는 얼마나 호흡이 맞을는지?

미키마우스와 도날드 덕 등과 함께 60년 이상의 기간동안 사랑받아온 디즈니의 대표적인 캐릭터 구피와 새로이 디자인된 그의 아들 맥스(11세)가 주역인 본 시리즈는 90년대 미국 교외를 배경으로 하고 있다.

국내에서도 디즈니 작품을 매주 일요일 방영하는 등 디즈니의 작품이 소개될 기회가 많기 때문에 조만간 수입되어 방영될 수 있을 것으로 예상된다.

독수리 오형제, OVA로 새로이 등장?

보다 현대적인 감각으로 다시 디자인된 〈독수리 오형제〉의 인물들

타츠노코 프로덕션의 하드 SF remake 제 1탄으로서 〈신조인간 캐산〉이 OVA로 제작되어 완결된 후, 제 2탄으로 만들어지는 것이 〈과학닌자대 갓챠맨〉(한국방송시 독수리 오형제)이다.

22년이라는 시간 차이를 뛰어넘어 다시 만들어지는 독수리 오형제가 과연 어떤 모습을 보여줄 것인가? 10월 1일 제 1탄을 만들어낼 예정이며, 총 3부작으로 계획되고 있다.

국제 애니메이션 페스티벌

지금, 세계는 어떤 애니메이션 작품이 만들어져서 화제가 되고 있는가? 이에 대한 해답을 제시할 수 있는 '국제 애니메이션 페스티벌 히로시마 대회'가 지난 8월 25일부터 5일간에 걸쳐 개최되었다. 일본 히로시마에서 개최된 본 대회는 '아시아 특집'이라는 특별 기획을 마련하여 베트남, 싱가포르, 필리핀 등의 작품들이 별도로 소개될 기회가 마련되었었다 (한국의 작품이 소개될 기회는 없었다는 점이 아쉽기는 하지만).

올해로 5회째를 맞이한 본 대회는 전세계 55개국에서 795개의 작품이 응모되어 그 중에서 엄선된 62개의 작품만이 공개심사된다는 형태로 상영되었다.

본 행사를 통해 뽑힌 작품에 관한 정보가 아직 입수되지 않았으나, 입수되는 대로 본 지면을 통해 알려드리겠다.

국내소식

미국의 걸작만화, 〈쥐〉 출간

'만화는 더 이상 〈만화〉가 아니다' - 이렇게 외치며 미국에서 그래픽 노블(graphic novel)이 출간되기 시작한 지도 벌써 오래되었다. 비록 요즘은 '그래픽 노블이 만화의 다른 호칭에 불과하지 않느냐'는 비판도 받고 있지만, 아뭏든 청소년용 만화보다 수준이 높은 작품을 일컬어 그래픽 노블이라고 부르고 있는 것에는 변함이 없다.

만화로서는 최초로 퓰리

퓰리처 특별상 등을 수상한 수준급 만화, 〈쥐〉

한글판 〈쥐〉의 번역은 괜찮은 편이라고 한다.

〈쥐〉의 원본인 오리지널 영어판 〈MAUS〉

처상(특별상)을 받았고, 그 외에도 구겐하임상, 전미도서비평가협회상 등을 수상한 본 작품은 유태인에 대한 나치독일의 탄압을 단순하고도 힘있는 필체로 생생하게 그린 수작이다.

작가 아트 슈피겔만은 14년간에 걸쳐 본 작품을 그려냈는데, 유태인을 쥐로, 나치당원을 고양이로 상징하여 어느 고발성 만화보다도 강렬한 이미지를 전달하고 있다.

책은 미국 등 다른 16개국가에서와 마찬가지로 1.2권으로 나와있으며, 도서출판 아름드리에서 펴냈다. 가격은 각권 4500원.

계속 늘어나는 일서 밀수

올해 봄에 실시되기 시작한 일본 애니메이션 전문지 수입 불허방침이 장기화될 전망을 보이자 해당 서적들의 밀수행위가 점차 고개를 들고 있다.

퇴폐적인 내용의 미국 만화잡지들은 수입이 허용되면서 일본의 애니메이션 관련 잡지들은 건전한 내용을 담고 있는 것까지도 일괄적으로 수입금지시키고 있다는 것이 서점상들의 불만. 이들은 "합리적이고도 일관성있는 정책이 필요하다"고 입을 모아 주장하고 있다.

이런 잡지책들이 계속 밀수되어들어오고 있다

인기가 높았던 〈뉴타입〉은 가장 비싼 값에 거래되는 책 중 하나다

슬램덩크 캐릭터 디자이너와의 인터뷰

해외의 애니메이션 전문지 〈아니메쥬〉는 최근호에서 일본 TV를 통해 방영되고 한국에서는 비디오로 출시되고 있는 인기 농구만화의 애니메이션물 〈슬램덩크〉에 대해 캐릭터 디자인을 담당한 사토 마사키와 인터뷰를 가졌다. 본지는 한국의 팬들을 위해 그 내용을 여기에 소개하고자 한다.

아니메쥬(AM) : 사토씨에게 어떻게 해서 슬램덩크의 제의가 들어왔습니까?

사토 : 슬램덩크라는 만화가 있다는 사실조차 처음에는 몰랐습니다. 동생에게 인기있는 만화에 대해 물어보았더니 〈소년 점프〉의 〈슬램덩크〉라고 대답하기에 읽기 시작한 것이 그만 빠져들고 말았습니다. 그때 마침 아는 사람으로부터 애니메이션화의 기획이 올라와있다고 들었습니다. 어떻게든 제작에 참가하고 싶어서 제가 우리 사장에게 '꼭 슬램덩크를 하고 싶어요!'라고 마구 졸랐지요.

AM : 사토씨가 사장님을 조를 정도로 좋아하는 슬램덩크의 매력은 무엇인지요?

사토 : 본격적인 스포츠물인데도 불구하고 독자들을 웃기는 센스가 참 뛰어납니다. 그리고 미쓰이(한국에서는 '정대만')에게도 매력을 느낍니다. 가장 사내다운 것이 미쓰이라고 생각합니다.

AM : 이노우에(슬램덩크의 원작 만화가)의 캐릭터는 어떤 의미에서는 그리기 힘든 캐릭터라고 생각하는데요.

사토 : 그렇죠. 파일럿 필름을 만들 때도 캐릭터를 그려보았습니다만, 그 뒤에도 직접 이노우에씨로부터 어드바이스를 받아 대단히 큰 도움이 되었습니다. 최근에는 이노우에씨의 화풍이 상당히 샤프하게 되고있어서 그것을 어디까지 애니메이션에 적용시킬 것인가가 참 어려운 문제이지요.

AM : 앞으로는 작화감독으로 들어가실 예정은 있습니까?

사토 : 아직 새로운 캐릭터 디자인이 있으니까 구체적으로 참가할 것인가 어떤가는 정해지지 않았습니다. 단, 루카와(서태웅)역의 성우와 이야기할 기회가 있었는데요, 해남고와의 시합 전반의 루카와의 활약을 녹음할 때 참 좋았다는 말을 들었습니다. 나중에는 양 팀의 10명이 골 밑에서 뒤섞여 공방전을 펼치는 장면을 연출해보고 싶습니다. 물론 작화는 대단히 힘들겠지만 말입니다. 제작진들이 화를 낼 것이 조금 무섭기는 하지만, 꼭 해보고싶네요.(웃음)

사토 마사키 : 슬램덩크의 캐릭터 디자인을 담당하는 스튜디오 쥬니언 소속의 애니메이터. 66년 2월 22일 출생. 원화데뷰는 〈드래곤 볼〉이며, 그 후에는 〈공룡혹성〉의 작화감독을 맡는 등 활발한 활동을 하고 있다.

게임을 찾는 명인들

이킹 명인

최근 (주) 하이콤이 너무 바쁜 것 같아 보이는데… 게임 개발하랴, 유통에 신경쓰랴. 특히 게임플라자 사업관계로 게임 개발팀의 푸념이 너무 많다고 해요. 자칭 노가다라나 뭐라나. 하지만 하이콤은 한배를 탔고 한가족이니까 아픔, 슬픔, 노고를 같이한다고 해요. 이런 면에서는 너무 배울 점이 많다고나 할까…

그리고 삼성전자 게임기 사업부의 활동이 너무 두드러졌어요. 최근에… 특히 챔프 지난호에 기사가 나간 두 RPG 게임의 한글화 기사로 곤혹을 치뤘다는 것도 바쁜 것중 하나인데… 이거 챔프 독자가 많아서겠지!

자! 송백정 명인이 이끌어가는 챔프의 게임을 찾는 사람들. 이 뒷담들을 준비하느라 누구누구는 코가 터지고 … 송백정은 고기도 못먹고, 하지만 어김없이 찾아오는 것은 쌍바위골의 비명소리뿐… 뿌지지직! 그날로 명인 전원은 후각에 이상이 생기고 말았다 …

김종팔 명인

최근 네오지오 CD가 등장했다는 소리를 들었는데, 빅코쪽에 문의를 해본즉 프론트로딩 방식이라 가격이 비싸 3만대 한정 판매를 하고 있으며, 국내에는 보급하지 않을 예정이라고 하더군. 또한 올해 연말 정도쯤에 새로운 모델이 들어오지만 일반에게는 조금 더 있다가 판매할 계획이라더군. 또한 경우에 따라서 틀리겠지만 CD게임 발매에 비해 롬팩의 발매도 이상없이 할 예정이라는군…

참! 아케이드 분야에 더욱 재미있는 얘기가 있는데, 음… 다음달에 또 들려주지…

우춘삐 명인

9월중, IBM PC 업계에서는… 우선, 게임개발사연합회가 발족되었다. 막고야, 트윔, 미리내, 소프트맥스, 패밀리 프로덕션이 회원이며, 3팀이 한장의 CD에 게임을 담아 출시하기도 했다. 막고야의 슈퍼세균전, 트윔의 파더월드, 미리내의 아파차차가 들어있는데…

나머지 두업체는 문제가 좀 있었단다. 미리내는 SKC측과의 대화가 안통해서 못들어갔고… 소프트맥스도 리크니스를 넣으려고 했는데… 뭔가 문제가 있었던 듯하다.

참, 앞으로 체육대회도 벌인다는데…

챔프 명인도 참가하면 어떨지 …

육성 시뮬 [탄생]이 12월 25일께 출시될 수 있을까… 일본 헤드룸사의 오노기 사장과 소프트맥스의 사장이 게임챔프 10월호를 가운데 두고 계약서에 서명했는데…

과연… 심의에 통과할 수 있을지 의문이다.

원더홍 명인

최근 금성에서 3DO를 판매할 계획이라고 하는데, 과연 얼마나 많은 소프트웨어를 발매할 지는 의문이지만, 기대가 되는데… 삼성이야 이미 3DO 계획에서 손을 뗐다는 얘기도 들은 적이 있는데, 세가 새턴을 국내에 판매하게 될 것 같은 기미가…

여하튼 요즘 CD를 사용하게 될 게임기 등이 대거 등장하고 있다는 사실은 반갑기도 하고 ROM용 소프트웨어들이 없어지지 않을까 걱정되기도 하고… 글쎄… 그다지 걱정하지 않아도 될 것같군…새턴의 외형을 자세히 살펴보면 탑오픈 방식이면서도 뒷쪽에 롬팩을 사용할 수 있는 자리가 있더라구.

게임 챔프의 각 명인들 중 자기는 죽어도 최고 고참이라고 우기는 김종팔 명인이 게임챔프의 페이지가 너무 적다고 매일 "이씨~이씨~"하며 신발에 고무 탄 냄새가 나도록 다닌다. 말이 많다고 해야 될까, 아니면 독자들을 지극히 생각한다 해야 할까?

챔프명인들은 모두 한달에 신발을 20켤레나 구입을 한다. 돈이 많아서도 아니며, 동네 불구경 때문도 아니다. 챔프의 명인들은 바로 김종팔 명인같은 생각으로 챔프제작에 임하기 때문이다. 여러분, 챔프는 살아 있다는 뜻이 아니겠습니까?

취재는 했고 그냥 모른체 할 수는 없고, 하지만 입이 간질간질해서 참을 수 없던 취재후기를 펼칩니다.

이혼다 명인

우리 컬럼 제목이 이상하잖아… 게임을 찾는 사람들 하니까 꼭 게임에 미친 사람들 같은데… 좀더 신선하고 재미있는 제목으로 정했으면 했는데, 이거 머리수에서 밀리니, 할말이 없군…어휴~ 어지러워. 난 빵이나 먹으련다!

챔프독자확성기

게임챔프 앞으로 날아들어오는 애독자 여러분들의 구구절절한 사연을 싣는 코너가 신설됐습니다. 그동안 챔프에게 특별히 전하고 싶었던 사연이 있으셨던 애독자 여러분! 서두르세요!!!

액션, 슈팅 게임제작서도…

안녕하십니까. 저는 게임챔프를 한권 사면 외울 정도로 애독하는 독자입니다. 게임을 매우 좋아하지만 정말 "바로 이것이다!"라고 생각되는 국산게임은 많이 나오지 않는 것에 관해 매우 안타깝게 생각하고 있던 중에 게임챔프에서 만든「나도 게임을 만들고 싶어」라는 책을 사서 읽게 되었습니다.

이 책을 읽은 이후 게임 디자이너가 되기로 결심하였습니다. 그래서 저는 지금 여러가지 게임을 생각하고 있는데, 주로 액션이나 슈팅, 시뮬레이션을 생각하고 있지만 이 책에는 주로 롤플레잉 게임을 다루고 있어 시나리오를 만드는데 어려움을 겪고 있습니다. 그래서 게임챔프에 도움을 받고자 이 편지를 쓰게 되었습니다. 제가 직접 국내 제작사를 다니며 재료를 구해야 하지만 안타깝게도 저는 군인이며 병원에 와 있어서 이동의 자유는 조금도 없는 형편입니다.

게임챔프 여러분, 게임을 무지무지 사랑하는 저에게 발켄 게임 제작 시나리오 책자와 게임제작에 도움이 되는 자료를 보내 주신다면 멋진 국산 게임을 만들어 답례하겠습니다.

손윤락/ 대구시 수성구 만촌동 산454 사서함 1-3 국군 대구병원 10병실

해외독자들도 참여가능해야

안녕하세요! 게임챔프 스탭형, 누나?

저는 미국에서 게임챔프를 열심히 보고 있는 독자인데요. 미국에 있는 독자도 행사에 참여할 수 있나요? 참여할 수 있죠? 이 엽서도 추첨에 한몫 끼워주세요.(중략) 아! 위 그림은 뭐냐고요? 사실 8월호를 살 때 캐릭터 수영복 그리기 대회가 있다길래 열심히 그렸는데 9월호를 늦게 사서 마감일까지 한국에 가지 못할 것 같더군요. 이제는 늦었지만그래도 게임챔프에 공개하고 싶은 마음에 이렇게 보내게 되었읍니다. 저 사실은 틴틴갤러리 팬이거든요. 그런데 미국에 오는 바람에 많은 그림 그려보내지 못해서 안타깝게 생각하고 있답니다. 그럼 안녕히 계세요.

김탄영/350S. Fuller Ave #6A L.A, CA. 90036 U.S.A.

최고의 게임지는 역시 챔프죠!

안녕하신지요? 저는 작년에 캐나다로 이민 온 강승주라 합니다. 저는 한국에 살 때는 고2라 시간도 없고 해서 그다지 게임을 많이 하진 못했는데, 이민오기 두달 전에 얼떨결에 슈퍼컴보이와 초무투전을 사서 여기에 들고 왔죠. 입시부담도 없고 게임도 좋아져 여러 팩을 구입했으나 역시 일본어 RPG는 분석없이 힘들더군요. 한국에 있을 때는 챔프가 왜색적으로만 보이던 것이 여기서 있어보니 그렇게 보고싶을 수가 없습니다.

이곳의 게임문화를 간단히 소개하자면, 넓고 넓은 나라라서 자동차 없이는 꼼짝도 못합니다. 한국에서처럼 슬리퍼 끌고 나가 동네 오락실 가서 즐기기란 힘든 일이죠. 여기는 일단 오락실이라 하면 거창하거든요. 한 게임에 $25. 게다가 신종은 무조건 $50입니다. 이런저런 이유로 거의 모든 가정에 최소한 한 종류의 가정용게임기가 있습니다. 또 그값도 한국에 비해선 쌉니다. SNES(SFC) : 7만원, GENESIS(MG) : 6만원, TURBODUO(DUO) : 18만원, SEGA CD롬2세트(CD롬2+GENESIS2+CD2) : 23만원이고, 팩값도 아무리 비싸야 6만원을 안 넘지요. 한가지 단점이라면 교환제가 거의 전무하죠. 그래도 비디오 가게에서 팩을 2박 3일 렌트하니까 상관없기는 하지만… 게다가 요즘 들어 일본팩의 이식이 늘어가고 있는데, FF6가 9월에 발매되는 등 지나친 일본색이 아니면 거의 발매되죠.

이곳 벤쿠버는 특히 중국인이 많은데 그들은 UFO종류의 드라이브를 모두 가지고 있습니다. 프로텍트가 걸린 게임들도 홍콩에서 어떻게인지 카피해서 이곳에서 디스켓을 팔고 있습니다. 저는 다른 사람처럼 그림 등엔 소질이 없어 잡지와 편지만 보냅니다. 챔프를 보내 주신다면 계속해서 이곳의 잡지를 보내드리거나 해외기자도 할 수 있구요. 꼭 무슨 계약같지만 그래도 챔프를 보고 싶은 마음에 이렇게 부탁드립니다.

그럼 계속 좋은 기사 쓰시구요 건강하세요.

강승주/#49 5912 E Hastings Burnaby BC. CANADA

신·작·발·매·정·보

풀벌레 소리와 함께 깊어만 가는 가을!

그 소리를 음악삼아 밤 깊은 줄 모르고 게임에 몰두하는 모습은 그 얼마나 멋있는가! 이런 멋진 게이머를 위해 없어서는 안될 신(新) 소프트웨어 정보가 바로 여기에 있다. 감동을 주는 명작처럼 게이머의 정신건강을 위해서는 꼭 필요한 필수 영양소가 바로 신작발매정보 코너이다. 다양한 기종의 새로운 소프트웨어와 최근 주목을 끌고 있는 슈퍼 32X기종의 소프트웨어까지(차세대기종의 소프트웨어는 왜 소개하지 않느냐구요? 그건 멀티비전 코너에 가득하다는 걸 아셔야지!) 풍부한 영양을 공급해 줄 것이다.

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同: 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國: 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★: 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

패밀리

발매일	게임명	회사명	가격
		발매일 미정 소프트	
	장기2	세 타	미 정
	알마지로 2	아이.지.에스	5,900엔
	소년마술사 인디	아이.지.에스	7,900엔
	인디존스	코코너츠 저팬	7,300엔
	J리그 사보타지박스	일렉트로닉 아츠	7,980엔

슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가격
		10월 발매소프트	
10/7	미스터 너츠	소프엘	8,800엔
10/7	시빌라이제이션	아스믹	12,800엔
★10/21	데몬즈 블레이존	캡 콤	9,800엔
10/21	크레이지 체이스	켐 코	8,800엔
10/21	슈퍼 럭비	톨킨 하우스	미 정
10/21	필승 빠징코컬렉션	선소프트	9,800엔
10/21	슈퍼 패밀리 서키트	남 코	8,800엔
10/28	슈퍼 카지노	코코너츠 저팬	9,800엔
10/28	테크모 슈퍼 베이스볼	테크모	9,800엔
10/28	드래키의 퍼즐투어 '94	이메지니아줌	8,200엔
★10/중순	호혈사 일족	아트라스	10,500엔
★10/하순	진·여신전생if	아트라스	9,990엔
10/하순	소년닌자 사스케	선소프트	9,800엔
10/하순	이루바니아의 성	일본 클라리비지니스	9,980엔
10/하순	헤라클래스의 영광	데이타이스트	미 정
10/예정	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
10/예정	슈퍼 리그 사카	자울스	미 정
10/예정	멀티미디어 베이스볼	팩 인 비디오	8,900엔
10/예정	디어 보이즈	유타카	9,800엔
10/예정	몬스터 트랙	어클레임 저팬	9,800엔
★10/예정	노스페라튜	세 타	9,800엔
		11월 발매소프트	
11/11	배틀 자키	버진게임	9,800엔
11/11	미키와 미니의 매지컬 어드벤처2	캡 콤	9,500엔
11/18	미리티어	남 코	8,800엔
11/18	강(鋼)	허드슨	미 정
11/25	테크모 슈퍼볼 2	테크모	9,980엔
11/중순	매그너 브라반	아스크 강담사	9,800엔
11/하순	스트리트 레이서	UBI소프트	미 정
11/하순	배틀 사카 2	반프레스토	8,800엔
11/예정	실황리얼사카 퍼펙트11	코나미	9,980엔
11/예정	대폭소 인생극장	타이토	미 정
11/예정	야구(가칭)	자레코	미 정
11/예정	화이어 화이팅	자레코	미 정
★11/예정	극상 파로디우스	코나미	9,800엔
11/예정	몬스터 메이커 키즈	소프엘	9,200엔
11/예정	잠스(가칭)	카롯체리어 저팬	7,800엔
11/예정	GP-1 RS	아트라스	미 정
11/예정	캐슬	빅터 엔터테인먼트	미 정
11/예정	파치슬로팬	바 우	미 정
★11/예정	동키콩 컨트리	닌텐도	65달러
11/예정	알버트 오디세이 외전	선소프트	미 정
11/예정	드림배스킷 -DUNK&HOOP	휴 먼	9,600엔
★11/예정	가마이다찌의 밤	춘소프트	10,800엔
11/예정	전국고교 사카	비디오 시스템	9,800엔
		12월 발매소프트	
★12/2	더 라스트 배틀	테이치크	9,800엔
12/9	고지라-괴수대결전-	동 보	9,980엔
12/상순	미키의 도쿄 디즈니랜드 대모험	토 미	9,800엔
★12/상순	캡틴츠바사 V	테크모	9,980엔
12/상순	배틀 크로스	이메지니아	미 정
12/상순	브리티 화이터	이메니지아	미 정
12/중순	강벽 함대	엔 젤	미 정
★12/예정	GO! GO! 악크맨	반프레스토	9,000엔
12/예정	그레이트 배틀 IV	반프레스토	9,600엔
12/예정	루팡3세	에폭사	9,800엔
12/예정	도카폰/3·2·1	아스믹	9,600엔
12/예정	에스트폴리스 전기 II	타이토	미 정
12/예정	고교사카-전국제패의 꿈	선소프트	미 정
★12/예정	알버트 오디세이2	선소프트	미 정
12/예정	슈퍼 드리프트아우트	비스코	미 정
★12/예정	듀얼오브2	아이맥스	미 정
12/예정	클래식 로드2	빅터 엔터테인먼트	미 정
12/예정	브레스 오브 화이어 II	캡 콤	미 정
12/예정	위저드리 IV	아스키	미 정
12/예정	NBA쇼 타임	일렉트로닉 아츠	9,800엔
12/예정	고에몽3	코나미	미 정
12/예정	미소녀 전사 세라문R	엔 젤	9,800엔
12/예정	도라에몽	에폭사	9,500엔
★12/예정	록맨X 2	캡 콤	미 정
★12/예정	용호의 권2	자울스	10,900엔
12/예정	라이온 킹	버진게임	9,980엔
		발매일 미정 소프트	
	슈퍼핀볼	멜 덕	미 정
	데몰리션맨	버진게임	9,800엔
	세라자드 전설	컬처브레인	미 정
	슈퍼 차이니스월드3	컬처브레인	미 정
	타이거 마스크	코나미	9,800엔
★	대패수 이야기	허드슨	미정
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
	에스팍스	토 미	9,500엔
★	라이즈 오브 로보트	T & E 소프트	10,900엔
	크레이 화이터	타이토	미 정
	듀얼오브 II	어클레임 저팬	10,900엔
	타임트랙	알트론	9,500엔
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
	크로노트리거	스퀘어	미 정
	라스트 솟	사 미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔

발매일	게임명	회사명	가격
	배틀 로보트 외전	반프레스토	9,500엔
	비룡의 권 컬랙션 123	컬처브레인	미 정
	로마 흥망사	마이크로 네트	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로 직	미 정
	마사카리 전설	톨킨하우스	미 정
	리틀 마스터	덕간 인터미디어	미 정
	더 심리게임	비 숏	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
★	드래곤 퀘스트 Ⅵ	에닉스	미 정
	파워 슬라이드	코코너츠 저팬	미 정
	프린세스 미네르바	빅동해	미 정
	마이트 앤 매직 외전	G 어뮤즈먼트	미 정
	그랜히 스토리아	잠 스	미 정
	브레히스토릭	켐 코	미 정
	위닝자키	남 코	미 정
	위 아 백	알트론	미 정
★	제 4차 로봇대전	반프레스토	미 정
	제리보이2	에픽 소니레코드	9,500엔
	에너지 브레이커	타이토	미 정
	파워 슬라이드(가칭)	코코너츠 저팬	미 정
	록맨 7	캡 콤	미 정
	영 메린	버진게임	9,800엔
	스파이더 맨	에폭스	미 정
★	곤	반다이	미 정
	마천전설	타카라	미 정
	X맨	캡 콤	미 정
★	원더 프로젝트J	에닉스	미 정
미니 컴보이			
10월 발매소프트			
10/21	GB원인2	허드슨	3,980엔
10/중순	심리게임2	비지트	4,500엔
10/예정	TV챔피온	유타카	3,980엔
10/예정	체스 마스터	알트론	4,500엔
10/예정	몬스터 트랙	반프레스토	3,980엔

♬랄~라♪룰~루♩, 슈퍼컴보이 !

눈에 띄는 소프트웨어가 없어서 지루한 여름을 보낸 슈퍼컴보이 유저에게 가을은 결코 지루하지 않을 것이다. 「마더2」, 「라이브 어 라이브」등의 롤플레잉 게임을 즐기며 추석연휴를 보내고 지금은 한글화된 「드래곤볼Z 초무투전3」을 즐길 수 있기 때문이다. 또한 서서히 그 모습을 드러내고 있는 「드래퀘 6」를 비롯해서 다채로운 게임들이 가득 쏟아져 나올 전망이다.

수퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가격
10월 발매소프트			
★10/예정	호혈사 일족	아트라스	미 정
同★10/10	타이니툰 어드벤처즈 2	코나미	미 정
同★10/15	메가 봄버맨	허드슨	미 정
同★10/예정	소닉 & 너클스	세 가	미 정
10/예정	록맨 메가월드	캡 콤	8,500엔
11월 발매소프트			
11/25	테크모 슈퍼 볼2	테크모	9,980엔
★11/예정	사무라이 스피리츠	세 가	미 정
11/예정	드래곤 슬레이어 -영웅전설 Ⅱ-	세 가	미 정
12월 발매소프트			
★12/예정	스토리 오브 토어	세 가	미 정
★12/예정	신창세기 라그나센티	세가/삼성전자(한글화)	미 정
발매일 미정 소프트			
	줄의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
	데몰리션맨	버진게임	8,900엔
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	서징오라	세 가	미 정
CD-알라딘 보이			
10월 발매소프트			
10/예정	리설 엔포서즈 Ⅱ - 광선총포함	코나미	9,800엔
10/예정	리설 엔포서즈 Ⅱ	코나미	7,800엔
12월 발매소프트			
★12/예정	아랑전설 스페셜	빅터 엔터테인먼트	미 정
★12/예정	사무라이 스피리츠	빅터 엔터테인먼트	미 정

발매일	게임명	회사명	가격
발매일 미정 소프트			
	포픈랜드	슐드웨이브	7,800엔
	프레젠스 노스탈지아 2	슐드웨이브	미 정
	슈퍼 브랑디슈	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진 게임	7,800엔
	쉐도우런	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	이스 4	세 가	미 정
★	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	인디죤스 아틀란티스	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
슈퍼 32-X			
발매일 미정 소프트			
	버철 레이싱 딜럭스	세 가	미 정
★	메탈헤드	세 가	미 정
	스타워즈 아케이드	세 가	미 정
	슈퍼 모터크로스	세 가	미 정
	슈퍼 아우트버너	세 가	미 정
	울티메이트 화이팅	세 가	미 정
	바레트 화이터즈	세 가	미 정
	뽀빠이	테크노스 저팬	미 정
	템포(가칭)	세 가	미 정
	화랜 화이트CD	세 가	미 정
	서지칼 스트리트CD	세 가	미 정
★	둠(가칭)	세 가	미 정
	마더 베이스(가칭)	세 가	미 정
	쉐도우 오브 아틀란티스	세 가	미 정
	에일리언 솔저(가칭)	세 가	미 정
	스텔라 어설트	세 가	미 정
	사이버 프롤	세 가	미 정
	애프터 버너 컴플리트	세 가	미 정
핸디 알라딘보이			
10월 발매소프트			
10/예정	건스타 히어로즈	세 가	3,800엔
11월 발매소프트			
11/예정	소닉과 테일2	세 가	3,800엔
11/예정	마도물어3	세 가	3,800엔

도약하는 수퍼 알라딘보이 !

다양한 게임의 꾸준한 동시발매와 함께 국내 최초로 롤플레잉 게임 한글화를 통해 새로운 전성기를 맞이하고 있는 수퍼 알라딘보이. 게다가 대전 액션 게임의 명작인 「사무라이 스피리츠」와 「아랑전설 스페셜」이 CD알라딘보이로 이식된다는 멋진 소식도 수퍼 알라딘보이의 전성기를 예고하고 있다.

PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가격
10월 발매소프트			
10/21	바스타드	NEC 애비뉴	7,800엔
10/21	스타트링 오디세이 2	레이포스	9,600엔
10/28	브리기어	허드슨	미 정
★10/하순	코즈믹 환타지 4	일본 텔리네트	미 정
11월 발매소프트			
11/11	하이 파워즈	허드슨	미 정
★11/하순	괴첸디너	NEC 홈 일렉트로닉스	7,500엔
11/예정	미소녀전사 세라문컬렉션	반프레스토	8,800엔
12월 발매소프트			
12/23	졸업-네오제네레이션-	리버힐 소프트	8,800엔
12/예정	성야이야기	허드슨	미 정
★12/예정	프린세스 메이커 1	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
12/예정	애초형귀	메사이아	미 정
발매일 미정 소프트			
★	드래곤 볼Z	반다이	8,800엔
★	로도스섬 전기2	허드슨	미 정
	스페이스 환타지존	NEC 애비뉴	4,800엔
	마도물어 1	NEC 애비뉴	미 정
	마도물어 2	NEC 애비뉴	미 정
	마도물어 3	NEC 애비뉴	미 정
★	아루남의 이빨	라이트 스타프	미 정
★	천외마경 Ⅲ	허드슨	미 정

신세대 게임챔프

1994. 11

통권 24호

발행겸편집인/서인석
편집장/조신
미디어팀
팀장/강준완
부팀장/송동석, 이상엽
김종철, 우종민, 이준혁
이원화, 전부이, 권진홍, 이범선
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
미술팀
팀장/윤종애
김대연, 이은실, 권상문
광고미술/이동백
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종연
박만기
관리팀
팀장/강낙성
이미자, 성은숙
출판팀
팀장/김이금
이관희
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼Z Ⅱ, RPG환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임 카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 · ₩50,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 『정기구독 담당자』앞

■ 통신판매 신설 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	부산지성사	051-466-6286	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초동아	534-4280	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경북서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-3547	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북,제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대흥서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942